

無限のリヴァース

## 既 刊 案 内

### 不朽の名作アニメの設定資料集 エンターテインメントアーカイブ



機甲戦記ドラグナー  
コンプリートアートワークス



銀河漂流バイファム  
コンプリートアートワークス



ダーティペア  
コンプリートアートワークス



蒼き流星 SPT レイズナー  
コンプリートアートワークス



ガラスの艦隊 公式設定資料集  
～ 愛蔵のごとく～



機甲界ガリアン  
コンプリートアートワークス



超重神グラヴィオン  
グラヴィトンアートワークス



機甲創世記モスピーダ  
コンプリートアートワークス

● 各定価：本体 2,000 円（税別）

Illustration：  
原画：平井久司  
仕上げ：歌川律子

© サンライズ



ENTERTAINMENT ARCHIVE SERIES 9

# infinite ∞ RYVIUS COMPLETE ART WORKS

無限のリヴァイアス コンプリートアートワークス









## 既 刊 案 内

### 覇王大系リューナイト メモリアルブック

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### 勇者シリーズ メモリアルブック 超勇者伝承

- 定価：本体 2,600 円（税別）

### エルドランシリーズ メモリアルブック

- 定価：本体 2,600 円（税別）

### 魔神英雄伝ワタル メモリアルブック

- 定価：本体 2,500 円（税別）

### 魔動王グランゾート メモリアルブック

- 定価：本体 1,900 円（税別）

### GEAR 戦士 電童 メモリアルブック

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### 無人惑星サヴァイヴ メモリアルブック

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### 世界名作劇場シリーズ メモリアルブック アメリカ&ワールド編

- 定価：本体 2,500 円（税別）

### ゼーガペイン ビジュアルファンブック

- 定価：本体 2,600 円（税別）

### 幕末機関説いろはにほへと 幕末活動絵巻物

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### ウィッチハンターロビン マテリアルファイル

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### スピードグラファー ビジュアル&ストーリーブック

- 定価：本体 1,900 円（税別）

### ソルティレイ ビジュアルファンブック

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### 月面兎兵器ミーナ 公式ファンブック

- 定価：本体 1,300 円（税別）

### ロミオ×ジュリエット ビジュアルファンブック

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### プラスレイター ビジュアルファンブック

#### ～レコード・オブ・マグナス～

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### 牙 オフィシャルファンブック

- 定価：本体 2,000 円（税別）

### 魂のアニメ解体新書ダイバージェンス・イヴ

- 定価：本体 2,500 円（税別）

### 機神大戦ギガンティック・フォーミュラ

#### オリジナルデザインアーカイブス

- 定価：本体 2,100 円（税別）

### アグレッシブマテリアルファイル Side-A 超獣機神ダンクーガ

- 定価：本体 1,600 円（税別）

### アグレッシブマテリアルファイル Side-B 獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ

- 定価：本体 1,600 円（税別）

### プリズム・アーク ビジュアルファンブック

- 定価：本体 1,800 円（税別）





ENTERTAINMENT ARCHIVE SERIES ①

COMPLETE ARTWORKS

infinite COPY VOLUME COMPLETE ARTWORKS 無限の複製 完全なアートワークス

無限の複製 完全なアートワークス 無限の複製 完全なアートワークス

無限の複製 完全なアートワークス 無限の複製 完全なアートワークス

無限の複製 完全なアートワークス 無限の複製 完全なアートワークス

無限の複製 完全なアートワークス 無限の複製 完全なアートワークス

無限の複製 完全なアートワークス 無限の複製 完全なアートワークス



ENTERTAINMENT WEEKLY ARCHIVE SERIES	OFFICIAL COPY COMPLIANCE WORKS	THE ENTERTAINMENT WEEKLY ARCHIVE SERIES
-------------------------------------	--------------------------------	---



ISBN978-4-7753-0792-2  
C0074 ¥2000E



9784775307922

定価：本体2,000円（税別）



1920074020003





# infinite ∞ RYVIUS COMPLETE ART WORKS

俺達には救いなんかいらない

無限の  
「ダーク」

●企画／サンライズ ●原案／矢立 肇 ●音楽／服部克久 M.I.D.  
●オープニングテーマ「dis」：歌／有坂美香 歌詞／若里祐穂  
作曲／M.Rie 編曲／M.I.D. (ビクターエンタテインメント)  
●音楽協力／テレビ東京ミュージック ●監督／谷口悟朗 ●制作  
テレビ東京・読売広告社・サンライズ

【声の出演】相葉昂治／白鳥 哲 相葉祐希／保志総一朗／尾瀨イクミ  
関 智一／宮田あかり 菊島法子／和泉さすり 島下 桜／ユイリョ・バハナ  
永上 恭子／ブルー 橋山 修之／ファイナ 夏河 花子／アキラ 佐久間レイ 他



テレビ東京系6局ネット

テレビ大阪・テレビ愛知・テレビせとうち・テレビ北海道・TXN九州ほか

TV TOKYO 毎週水曜よる6:00~

©サンライズ・テレビ東京





Opening theme song  
「dis-」(有坂美香)

画コンテ・演出：吉本 毅  
原画：鈴木竜也、重田 智、鈴木卓也、斎藤 久  
門 智明、西村 聡、西田亜沙子、高山朋浩、  
竹内浩治、川口りえ  
作画監督：平井久司





Ending theme song  
「夢を過ぎても」(有坂美香)

Sere1~3  
原画：山根公利









Sere4~25  
原画：平井久司



# ENDING TITLE BACK VISUAL

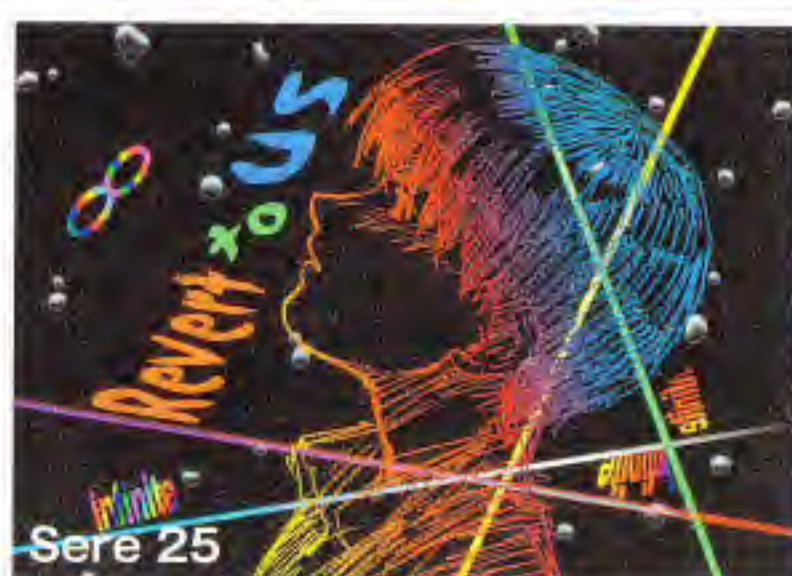
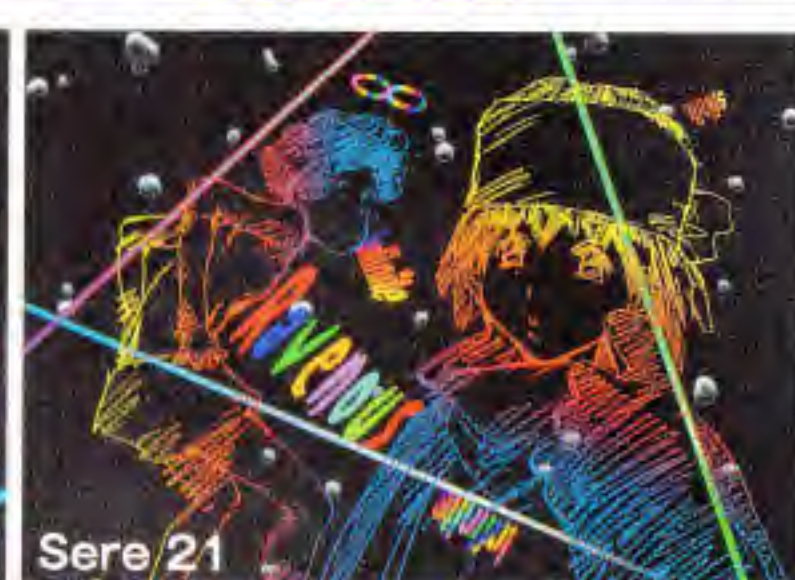






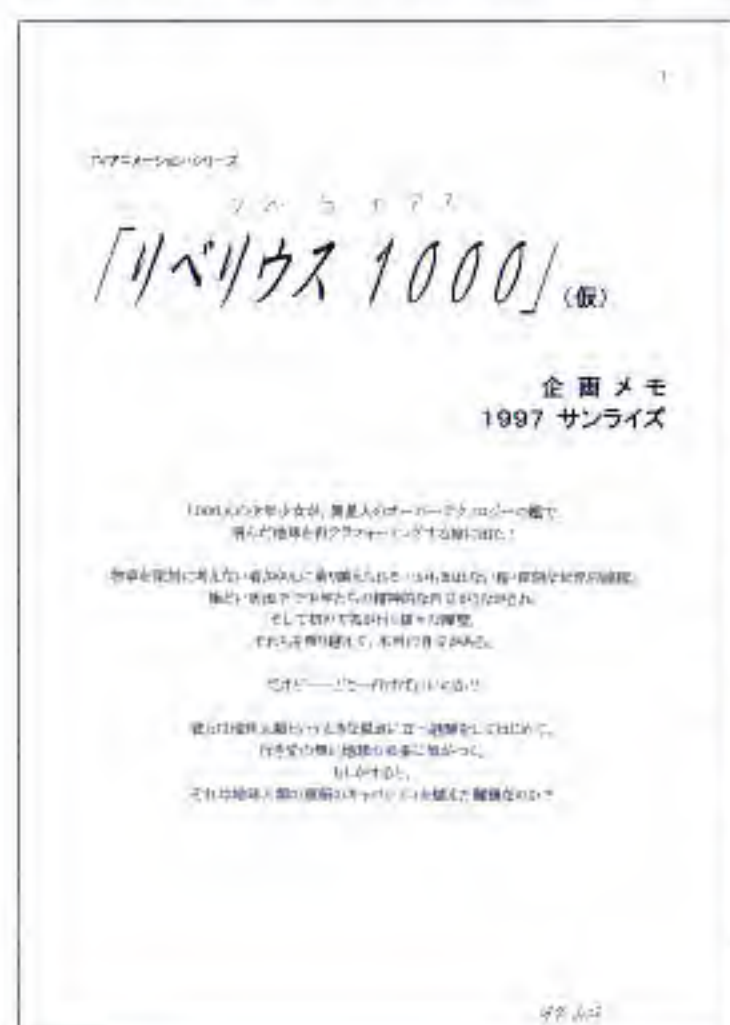


# ENDING TITLE BACK VISUAL





リヴァイアスの物語はこうして始まった！ 当時の資料から掘り起こされた企画メモや番組企画書から、その内容や初期デザインなどを紹介しよう。



## 企画メモより

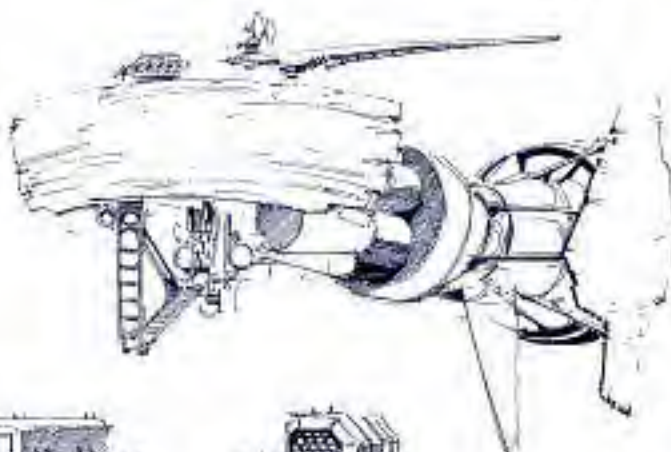
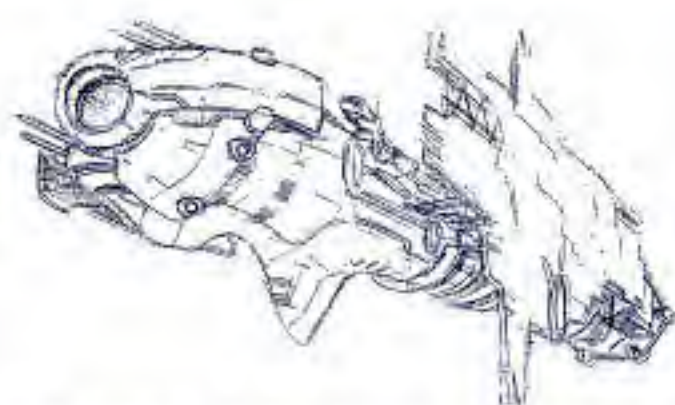
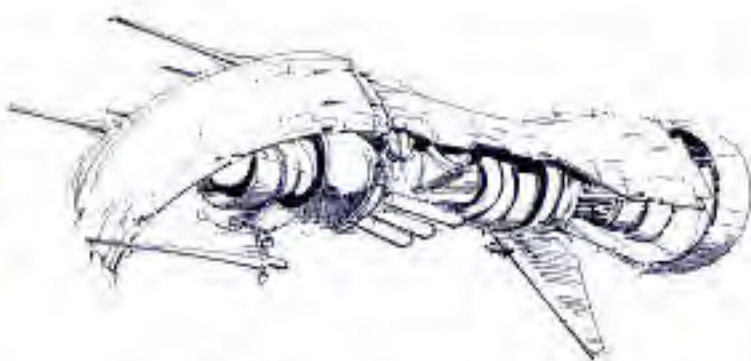
「リペリウス1000」を訂正して「リペライアス」と銘打った初期の企画メモ。1000人の少年少女が、滅びゆく地球の再テラフォーミングを目的に宇宙へ旅立つ、という概要である。異星人の遺物“ヴァイア”を搭載した巨大侵略兵器“ドラフター”。そのドラフターと合体した巨大宇宙船“ドラフター艦・リペライアス”といった感じで、ヴァイア艦とヴァイタル・ガーダーの原型となる設定が書かれている。



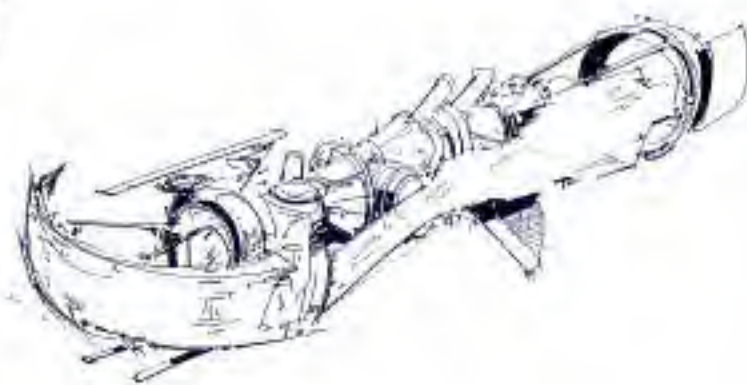
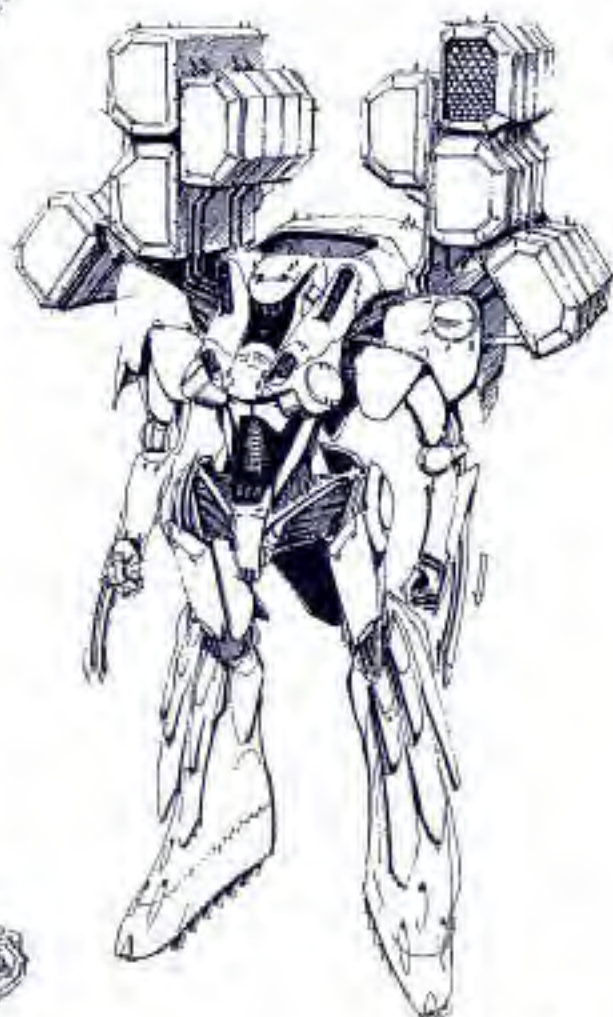
▲リペライアスに搭乗する人物の派閥設定。パーティーズ(一般人)477人、軍部(士官候補生)149人、アウトローズ(3派の不良グループ)222人、お嬢様(聖歌隊親善使節組)87人、宇宙港(宇宙港関係者)55人、さらにそれぞれの男女比率まである。



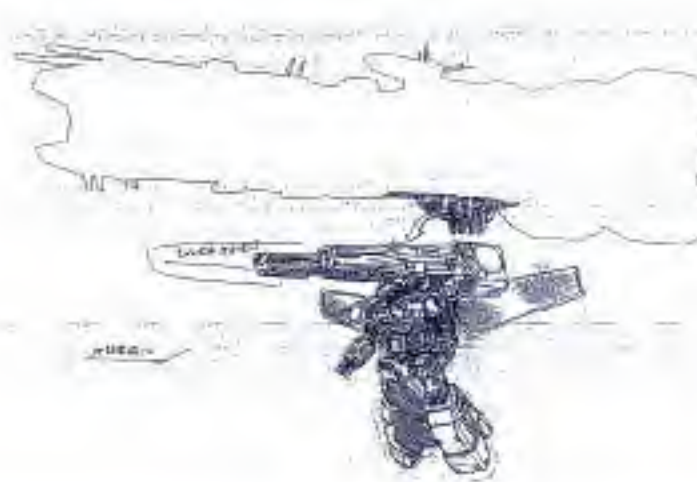
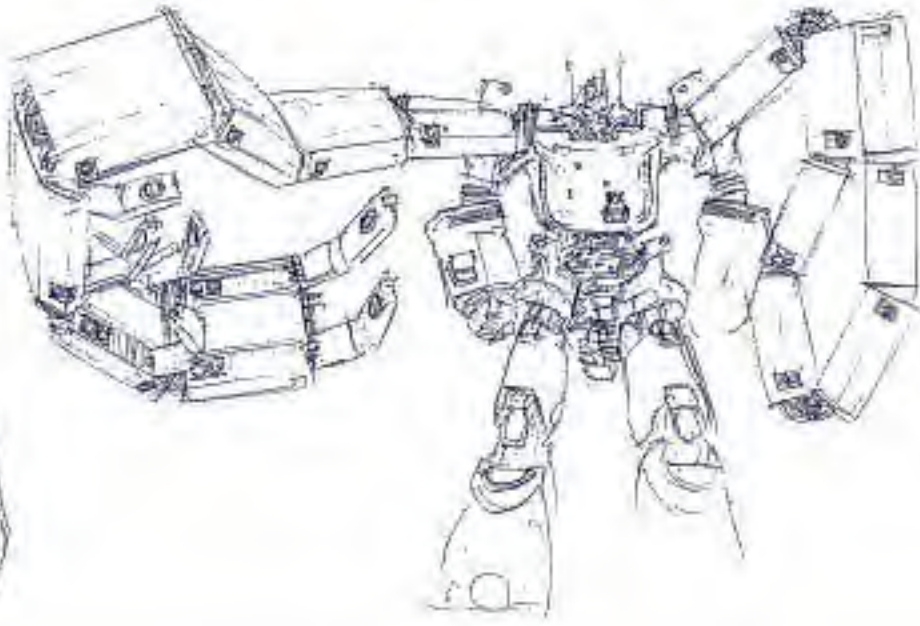
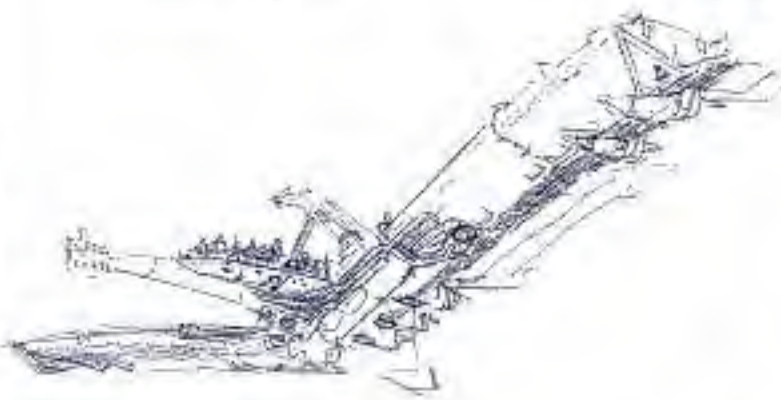
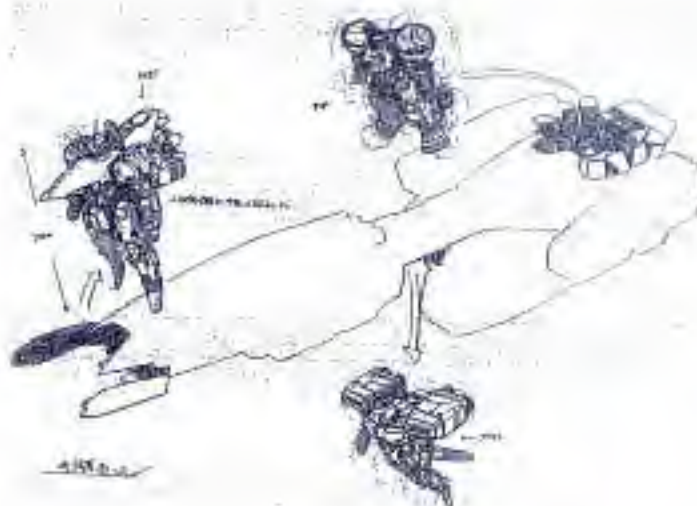
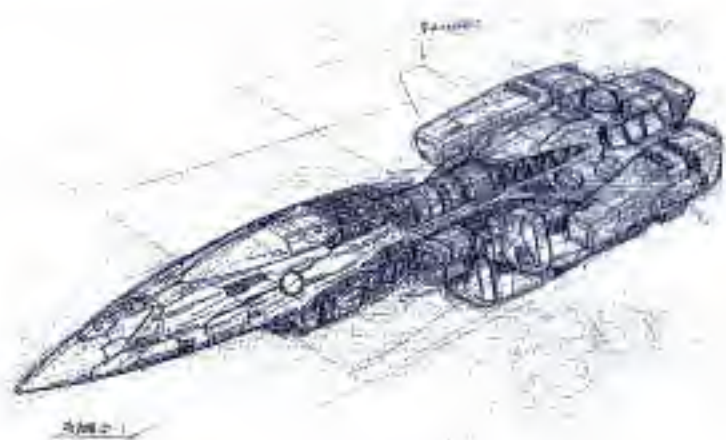




▲各宇宙船、在来テクノロジー艦のイメージラフ。



◀▼ドラフター艦とロボットのイメージラフ。







## 企画書より

決定稿にイメージが近づいたネーヤとリヴァイアスが表紙になっている初期企画書。仮タイトルは「義務教程練習艦・黒のリベライアス」となっている。当時、テレビゲームの恋愛育成モノが定番となっていて、ゲーム会社も企画に関わっていたこともあって、主人公と複数のヒロインとの交流をメインにした物語が考えられていたようだ。



▲上下に分割された太陽系というゲドゥルト・フェノメーンの元となる設定。優秀なライバルや弟、ヒロインたちにコンプレックスを感じる普通の少年コウジ、とキャラクターの配置も定まりつつある。







## 企画書より

仮タイトルが「黒のリバイアス」の企画書。細かな違いはあるものの、ほぼ内容は固まっている。企画のポイントでは、漆黒で何もない宇宙空間で戦艦がビームを撃ち合う、という従来の表現ではなく、プラズマによって擬似的な海が出来上がった宇宙空間での“宇宙の潜水艦戦”という新しい視覚効果を推している。



▲キャラクター説明にはやけに美形なルクスンとハイガーの顔も。ファイナは昂治に好意を持たれながらも祐希の方に惹かれていく、といった設定も記されている。

## もうひとつのリヴァイアス？



「リヴァイアス宇宙漂流日誌」とタイトルがつけられた企画書。昂治や祐希は脇役でバットが主役のような位置にいる表紙である。説明されている内容も、嘘ではないが明らかに雰囲気異なっている。何故このようなバージョンの企画書が作られたのか。その理由はP130のプロデューサーのコメントにあるので確認しよう。



### (企画ポイント・企画書より抜粋)

僕の名前は「相葉昂治」。悪と闘うスーパーヒーローでもなく、超能力なんてのも持っていないテレビの前のみんなと同じ普通の子供だ！ 僕の乗り込んでいる宇宙潜水艦「リヴァイアス号」には、みんなのまわりと同じようにいろんな性格、趣味なんかを持った仲間がたくさんいるんだ。だからきっときっとみんなも自分がリヴァイアスにのって航海している気分になれると思うよ。

### (ストーリー・企画書より抜粋)

僕は「相葉昂治」！ どこにでもいるごく普通の少年さ。第二種宇宙資格教程を受講するため（みんなも受けてるし母親もうるさいからね）に教程衛星「リーベデルタ」に来たんだけど超最悪!! 幼馴染の蓮仙あおい（世話好き）はいるし、仲の悪い弟の祐希までいてやんなっちゃうよ〜。とりあえず教程は無事に進んで順調順調……と思ったらあの事件が起こったんだ！

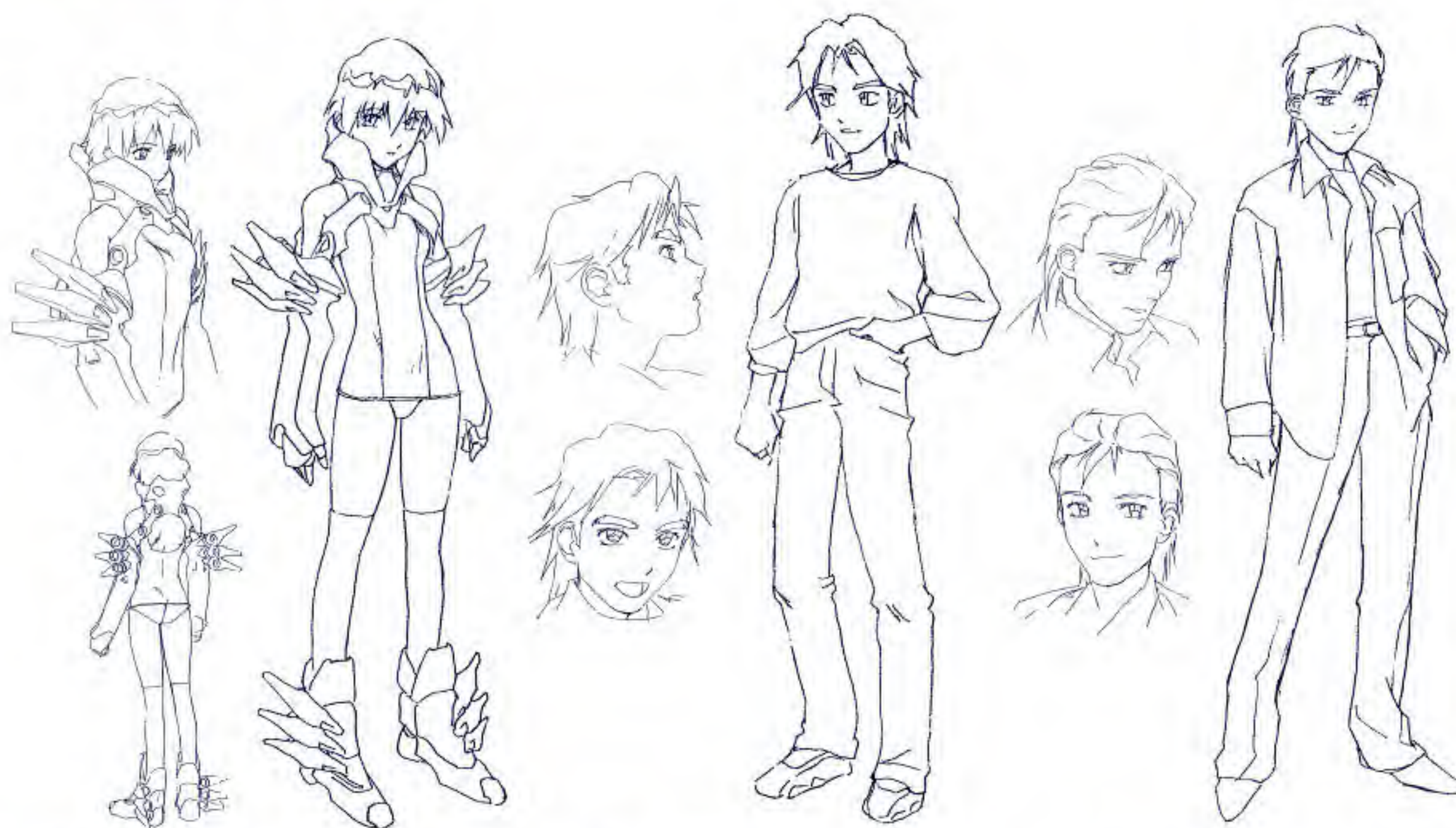




▲主人公とヒロイン。



▲ヒロインたちの試し塗り用の下絵。



▲スクール水着っぽいスーツ。

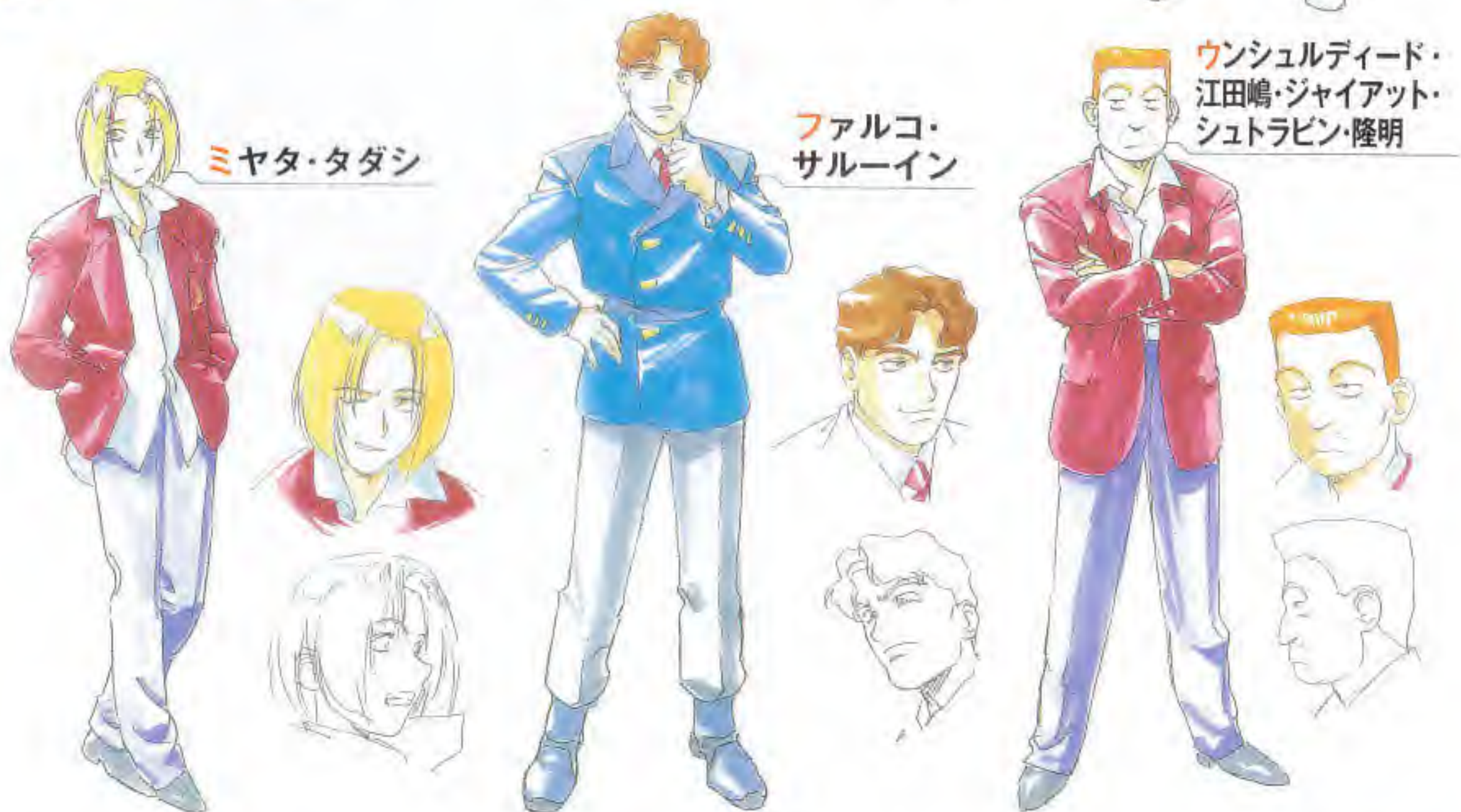
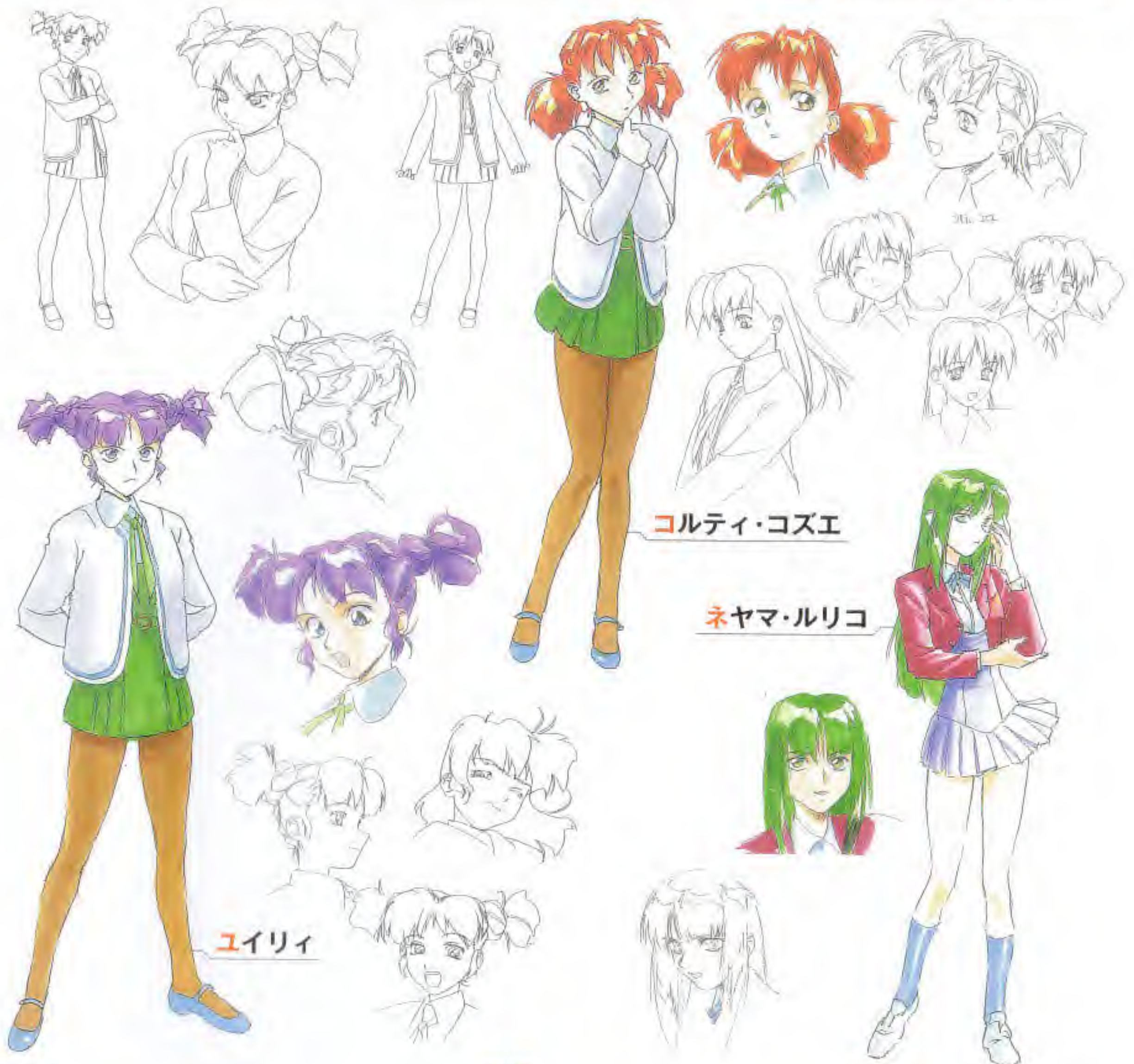
▲弟として描かれていたイクミの原型。

▲仮名が矢崎。これもイクミの原型に。

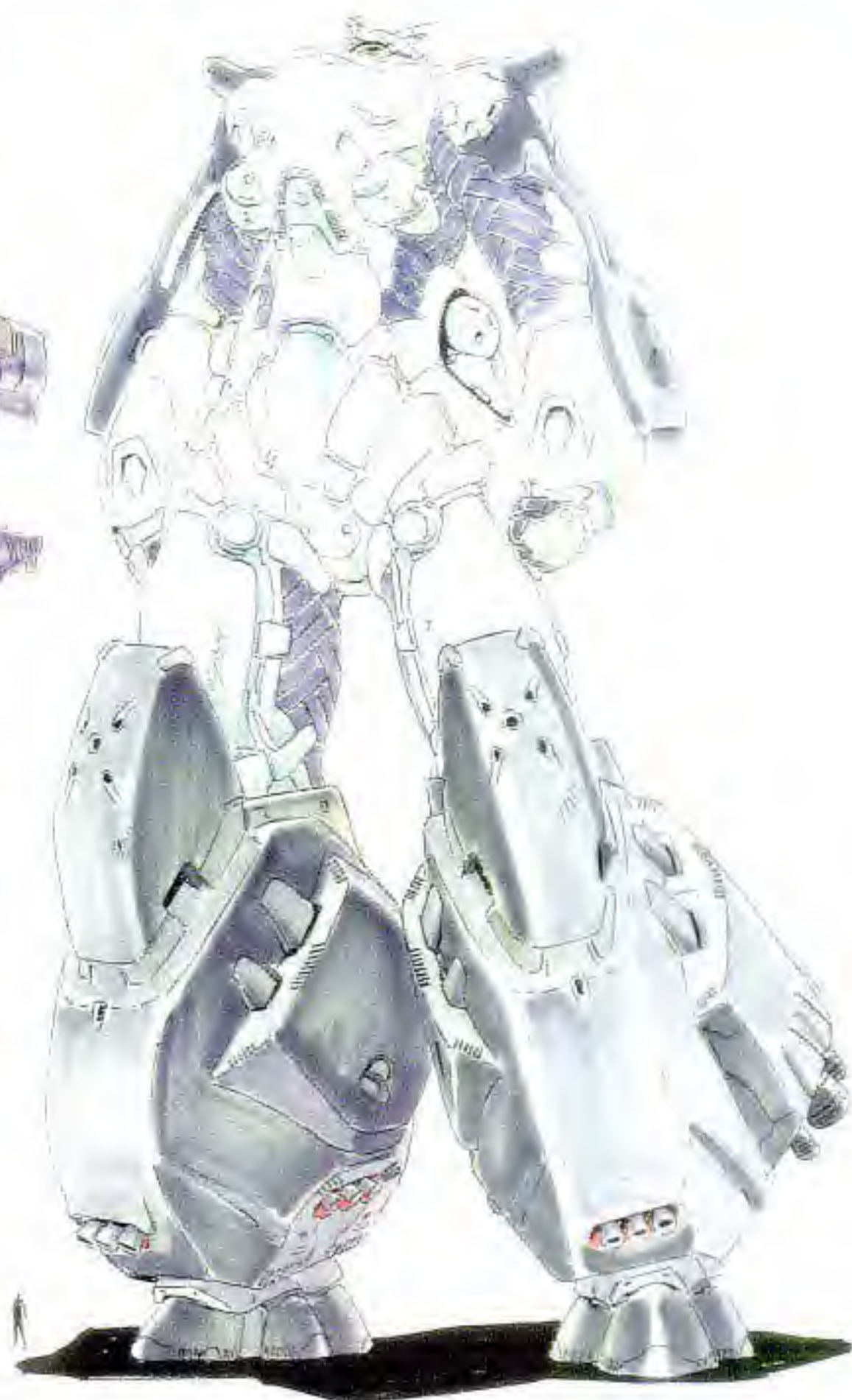
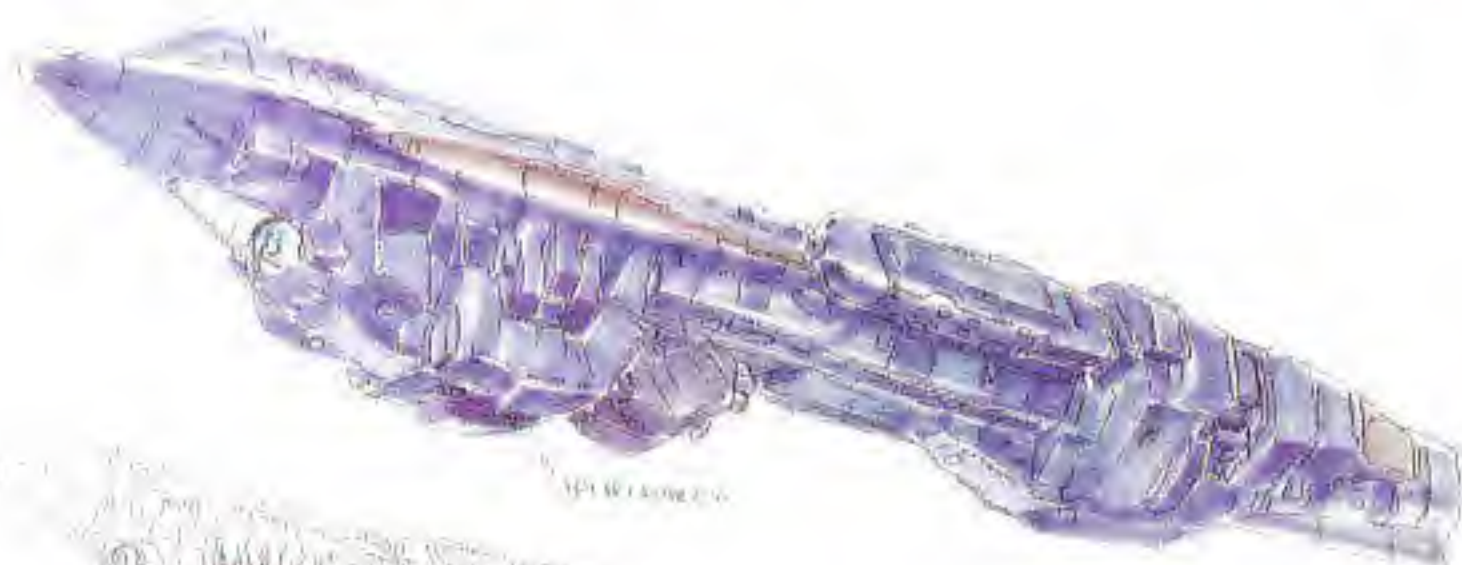
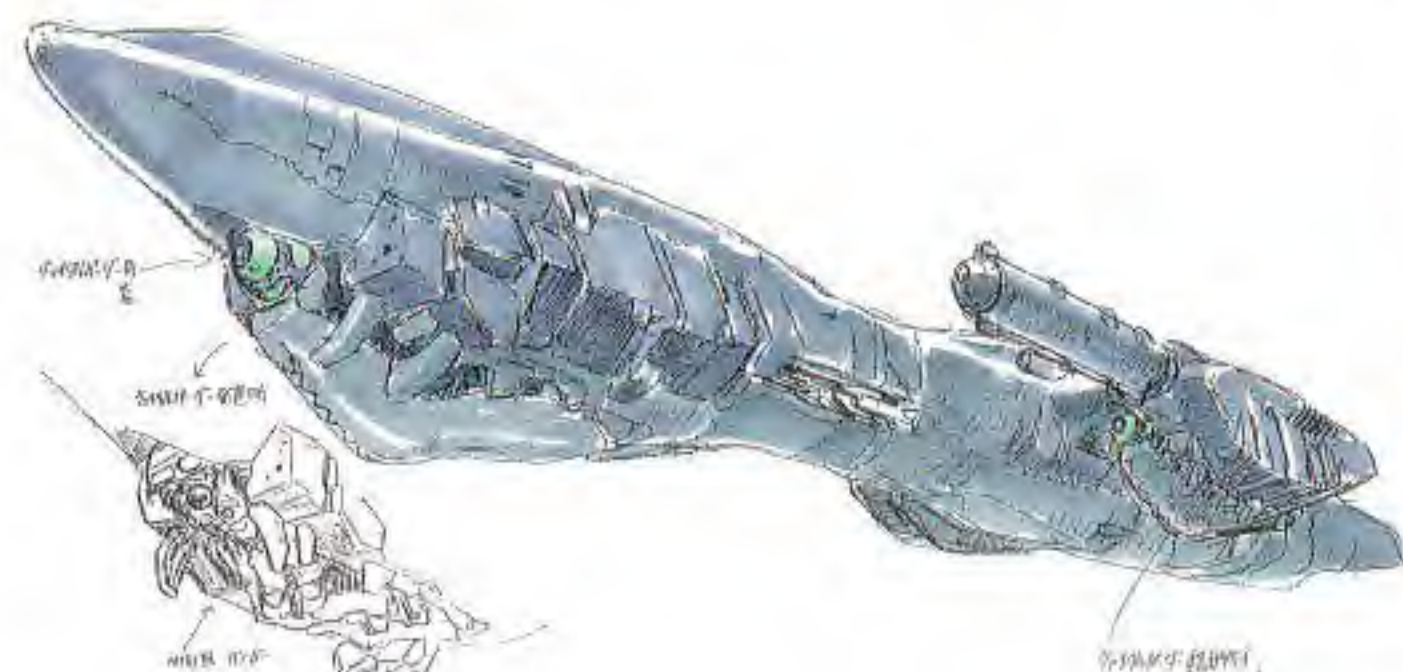














# デザイナーのスケッチブックより

本書制作にあたって発掘された資料の中で、キャラクターデザインの平井久司氏がスケッチブックに描いていたデザインの一部を紹介しよう。



▲凛々しさの残る昂治の準備稿。

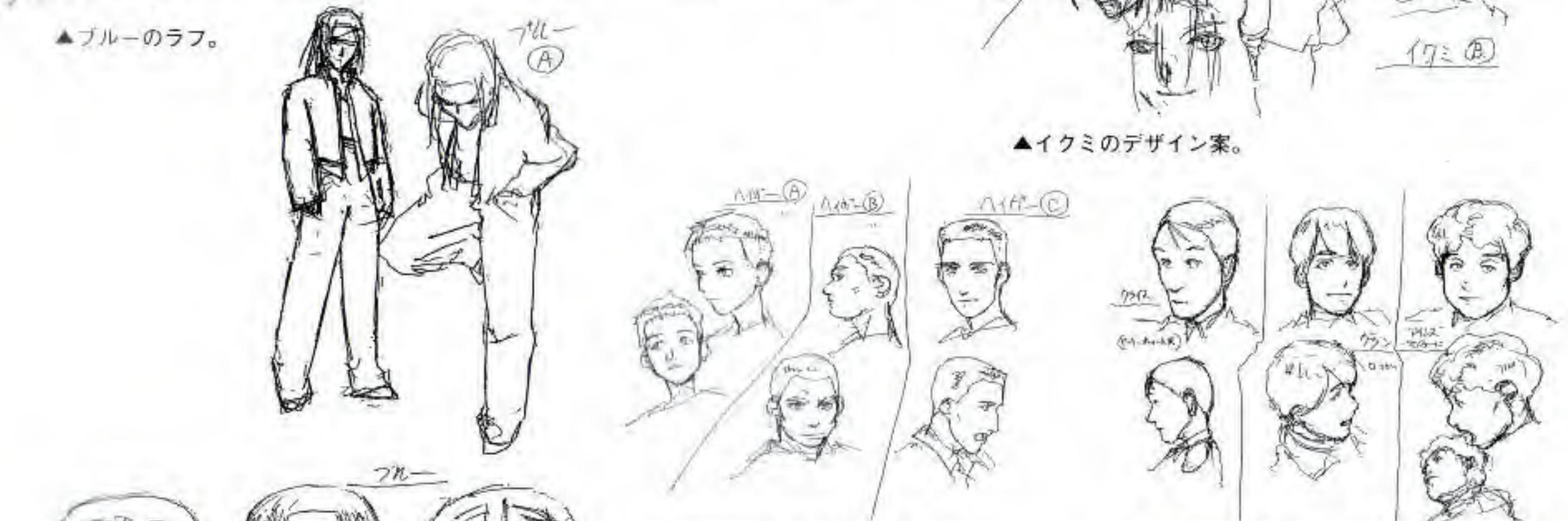
▲相当に生意気そうな祐希の原型。



▲ブルーのラフ。

▲ワイルドな印象のイクミの原型。

▲イクミのデザイン案。



▲遅いヘイガーのデザイン案。

▲ツヴァイメンバーのラフ1。

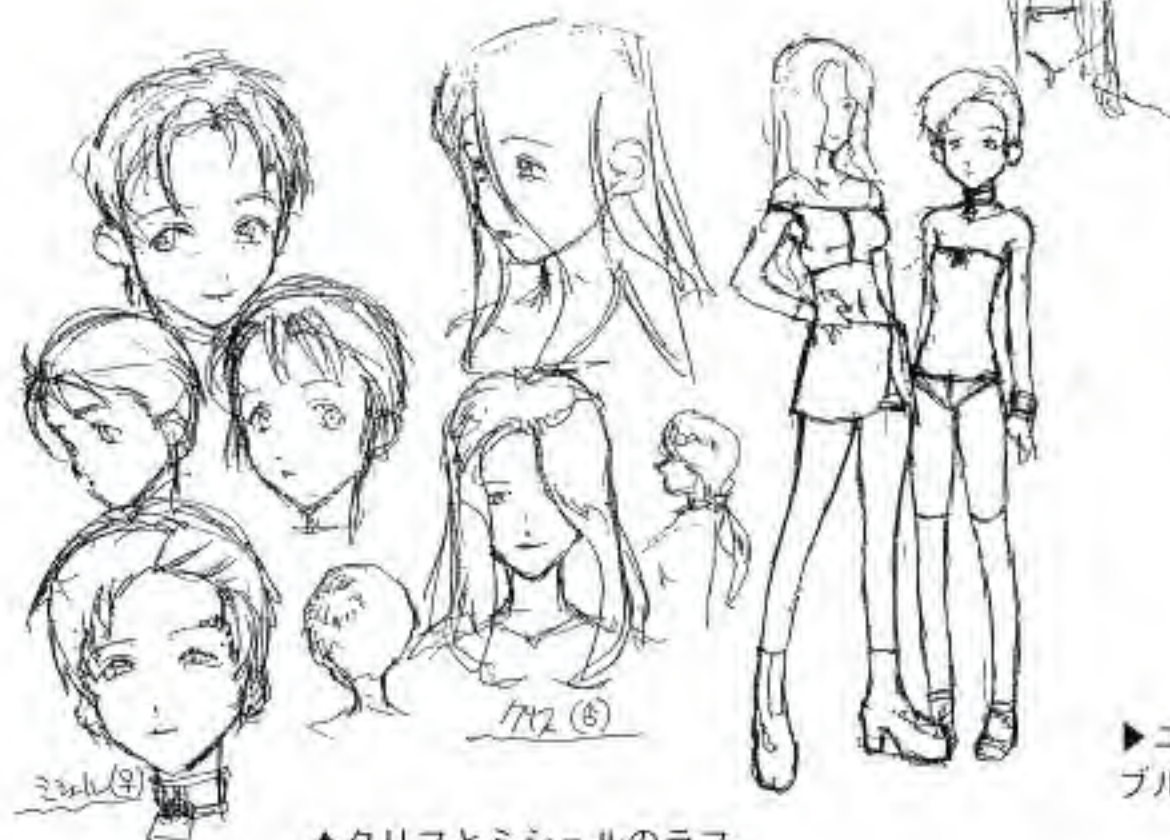


▲表情集のラフには笑顔もあった。

▲ツヴァイメンバーのラフ2。

▲チャーリーとコンラッドのラフ。





▲クリフとミシェルのラフ。



◀ニックスと明弘のデザイン案。

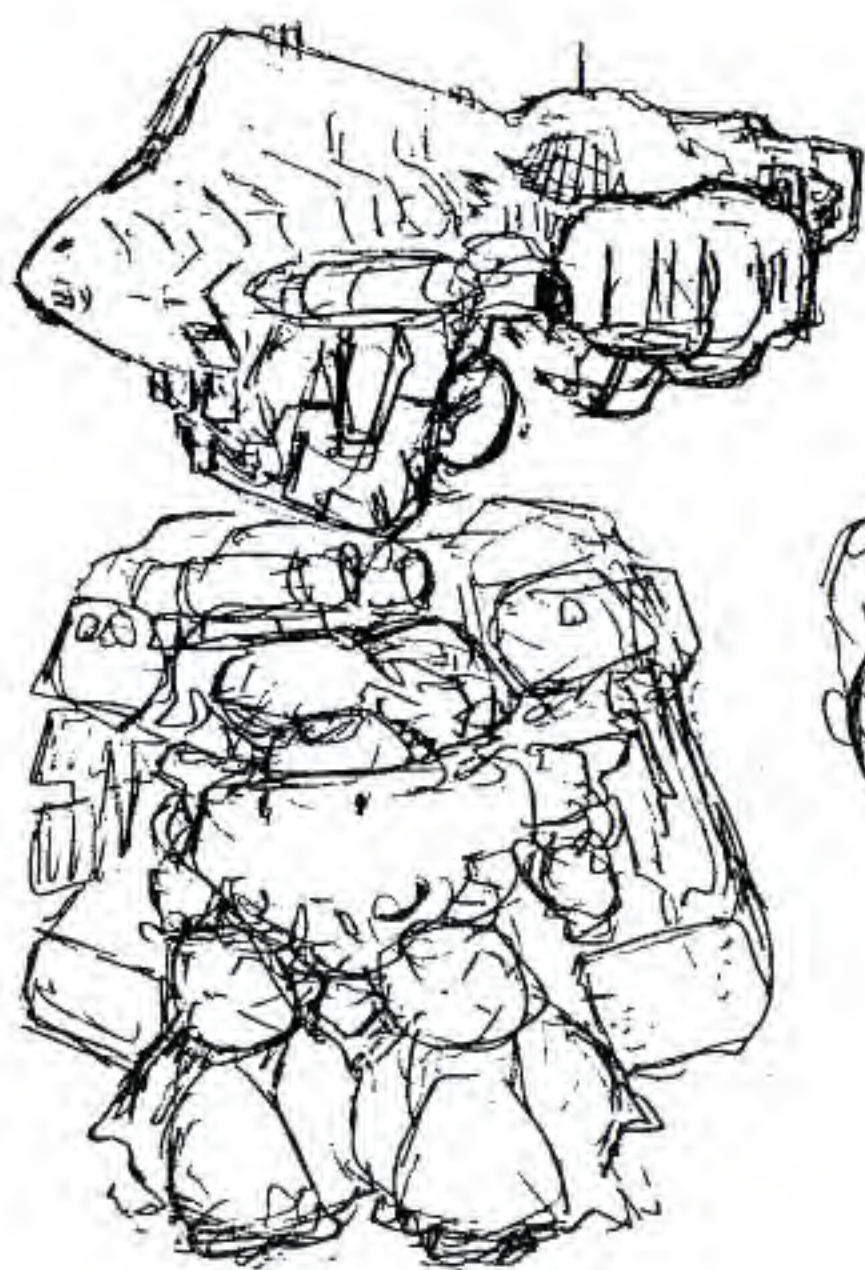
▶ユイリィとファイナ、ブルーのラフ。



◀かなり美少女なレイコのデザイン案。



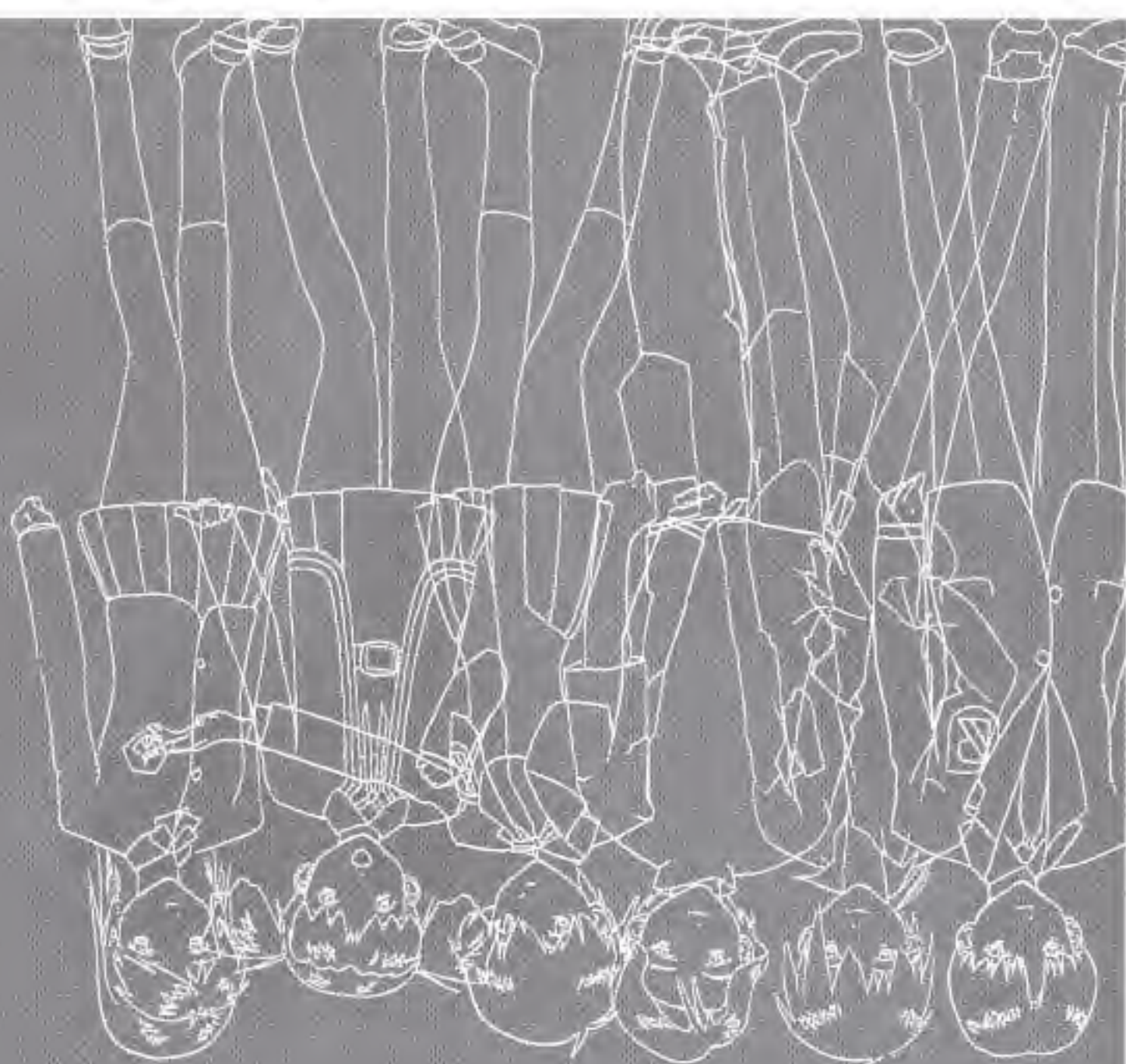
▲お尻が色っぽいネーヤの準備稿。



◀“もしもリヴァイアスが『スーパーロボット大戦』に参戦したら？”のイメージで描かれたリヴァイアス、リフト艦を背負ったアインヴァルト、ダブルバルジキャノン形態、ネーヤ。

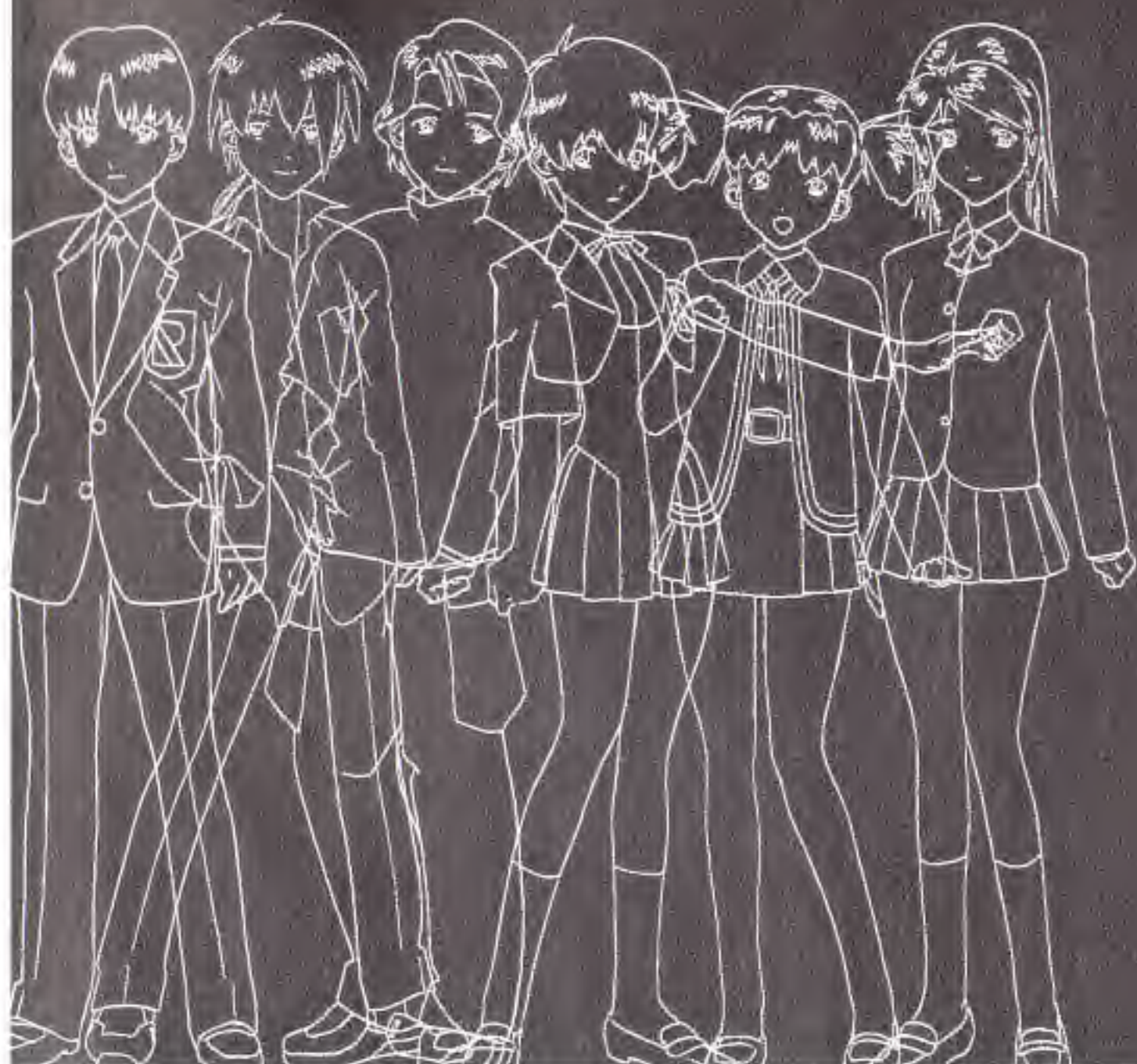


infinite ∞ RYVIUS



# ARTWORKS

アートワークス



infinite ∞ RYVIUS

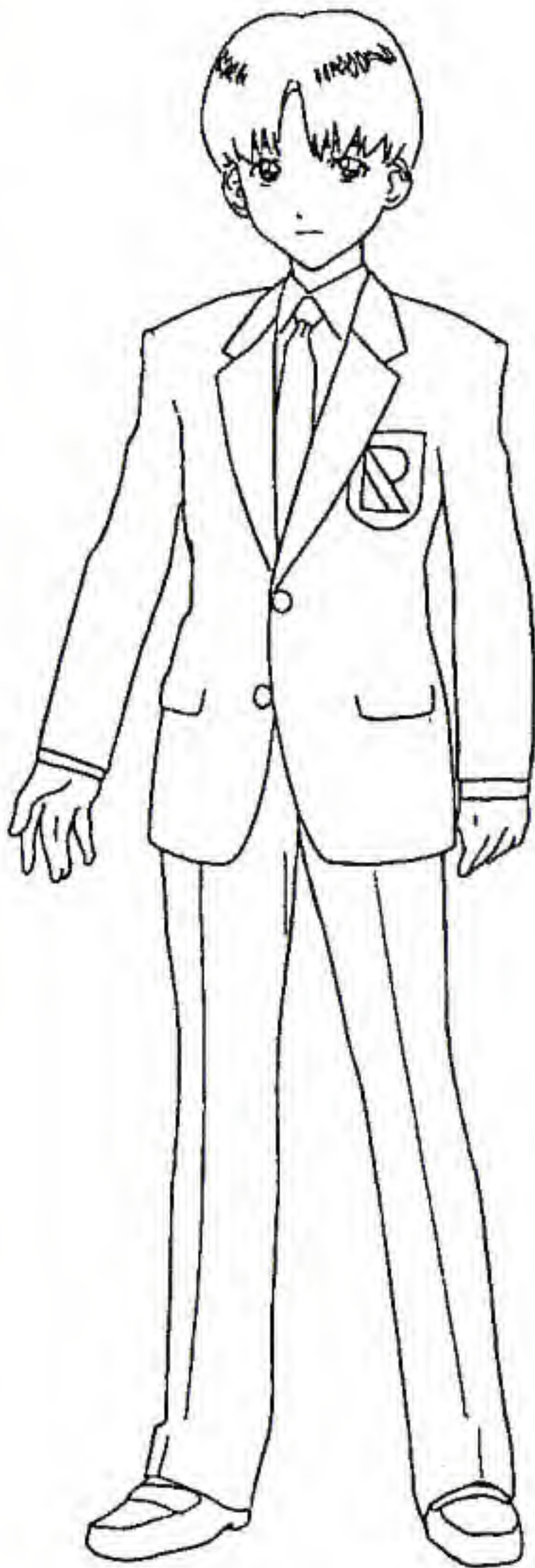


# 相葉昂治

KOUZI AIBA

年齢：16歳／生年月日：2209年4月5日／  
血液型：O型／身長：170.5cm／出身地：地球／  
専攻：第二操船課

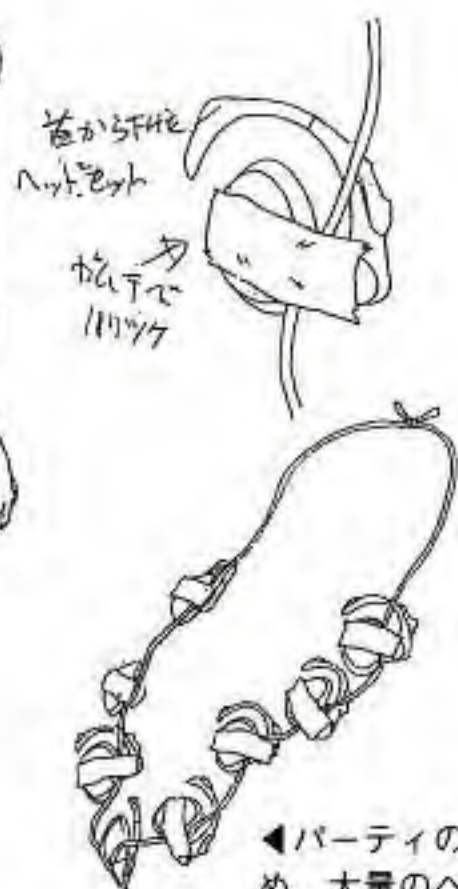
特別に秀でた能力はないものの、人当たりがよく誰とでも仲良くなれる。もめ事を嫌い、仲裁役になることが多く、その鬱憤は溜め込んでしまう傾向にある。幼い頃に両親が離婚し、父親代わりに弟・祐希の面倒を見ていたが、3年前の出来事をきっかけに兄弟仲は険悪になっている。なんとなく将来を考え、そしてなにより息の詰まる家庭環境から逃れようと、第二種航宙士免許取得のためリーベ・デルタに入学する。



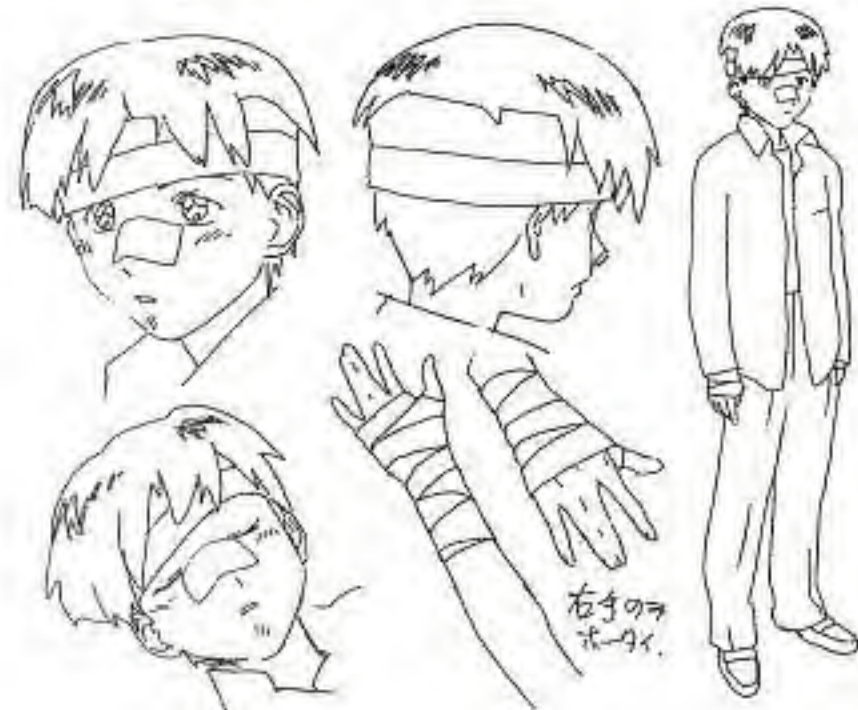
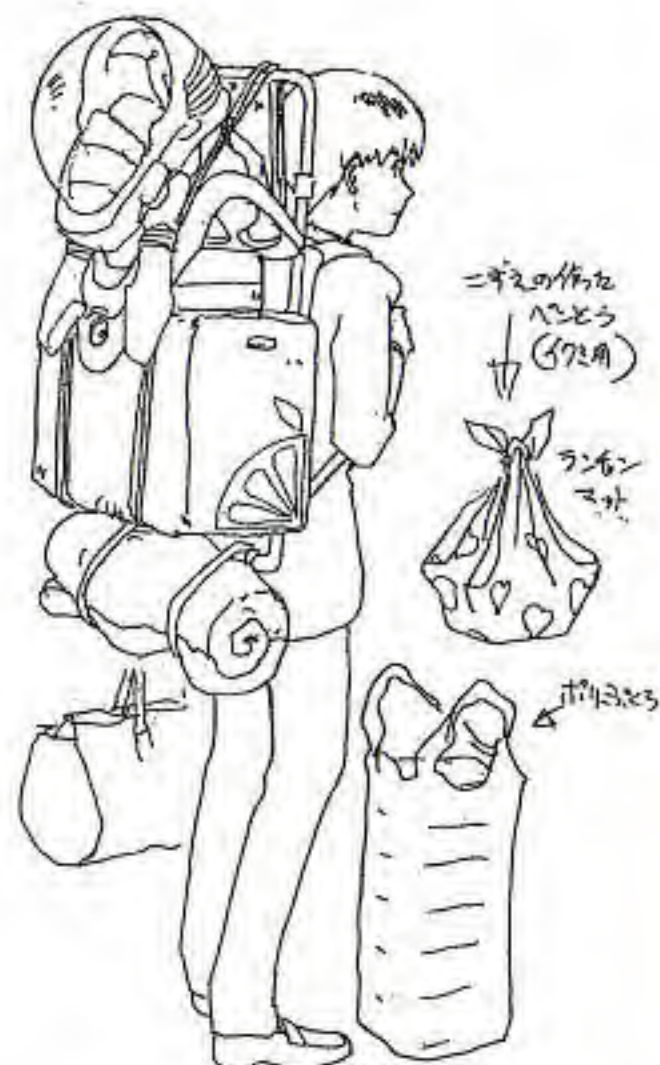
◀3年前の祐希との喧嘩で負った傷痕。さすがの祐希もこの傷を見ると大人しくなる。



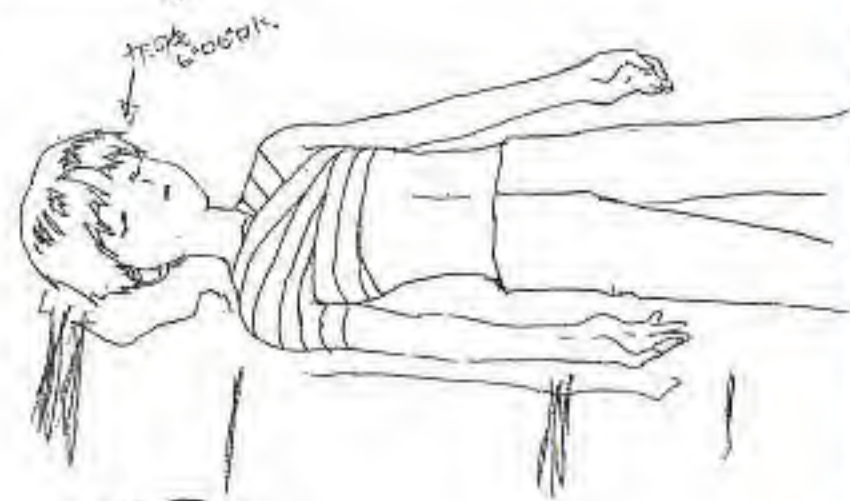
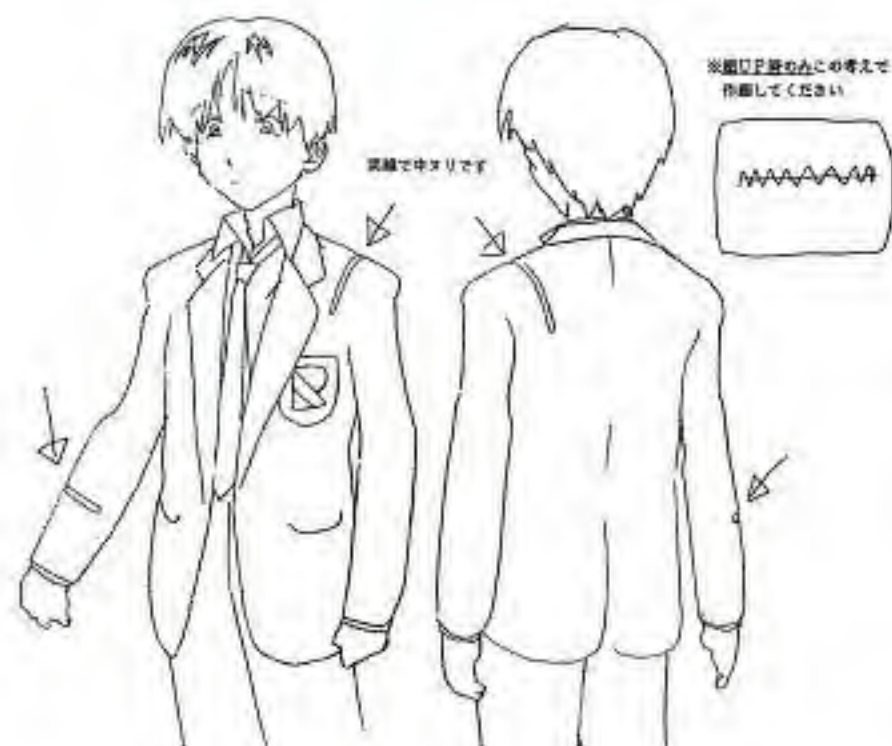




◀パーティの実行委員を務め、大量のヘッドセットを首からぶら下げている。



▼イクミに右肩を撃たれて重傷を負う。さらにファイナの手にかかり、意識不明になってしまう。



◀クリフたちの懸命な治療によって一命を取り留める。あおいに支えられながらイクミの元へと向かおうとする。



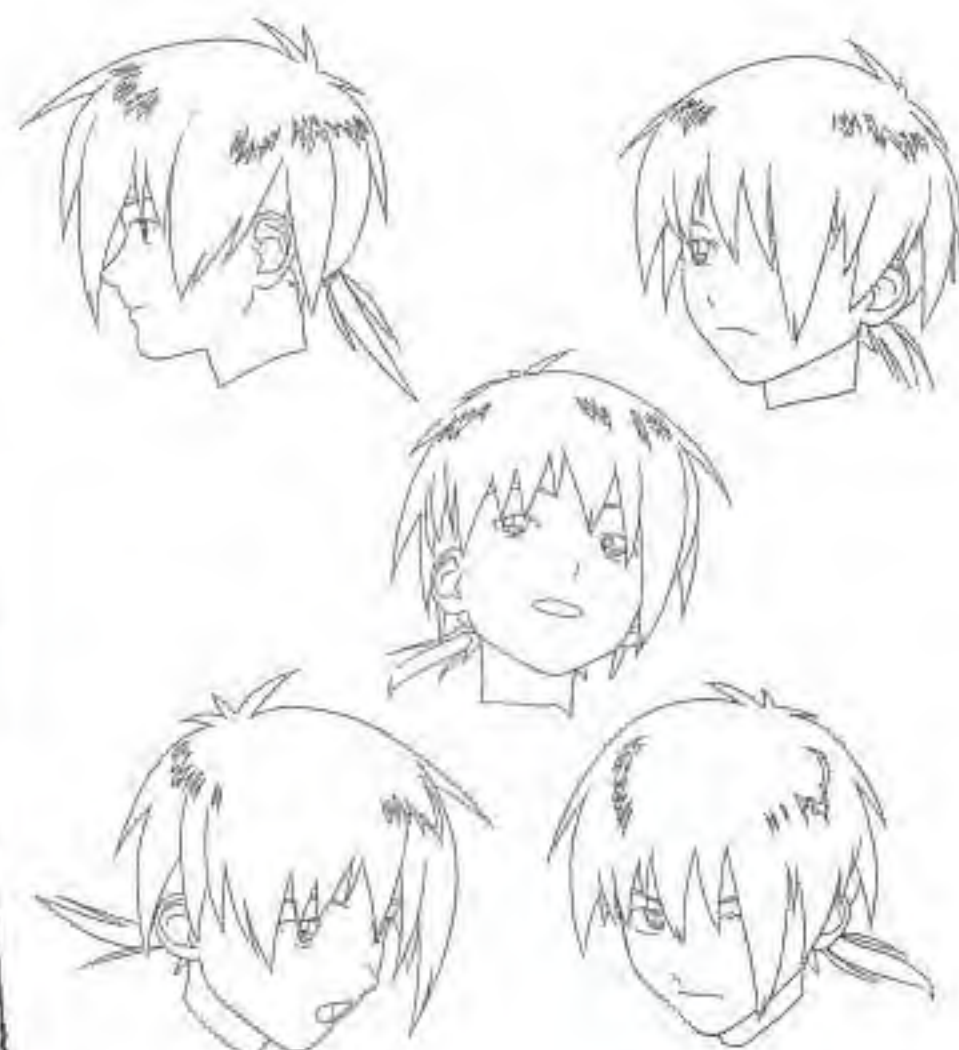


# 相葉祐希

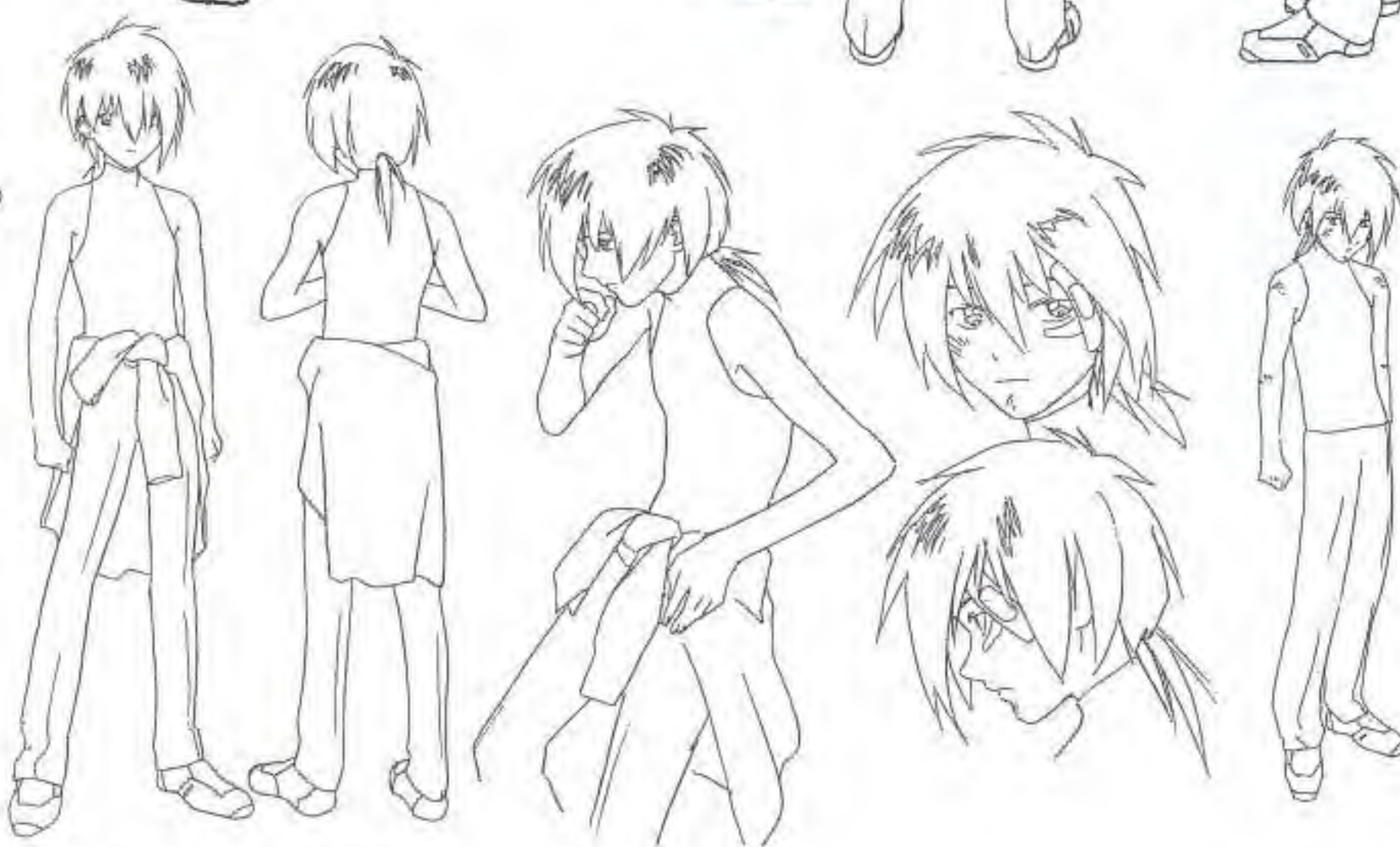
YUKI AIBA

年齢：15歳／生年月日：2210年8月27日／  
血液型：B型／身長：178.0cm／出身地：地球／  
専攻：第二操船課

昂治の弟。ぶっきらぼうで協調性のない性格だが、能力的には体力、知力、センス全てにおいて優れており、ヴァイタル・ガーダーを操縦するオペレーターとして活躍する。常に周囲との衝突を繰り返す一匹狼で、昂治との兄弟仲は最悪。何かにつけて反抗的な態度を取り続けている。ルックスも良く、女子からのアプローチが絶えないが、本人的には幼なじみのあおいへの想いがわだかまりとなっている。



▲艦内作業服設定のモデル。



◀幼い相葉兄弟の写真。この頃は兄に頼ってばかりの泣き虫であったようだ。





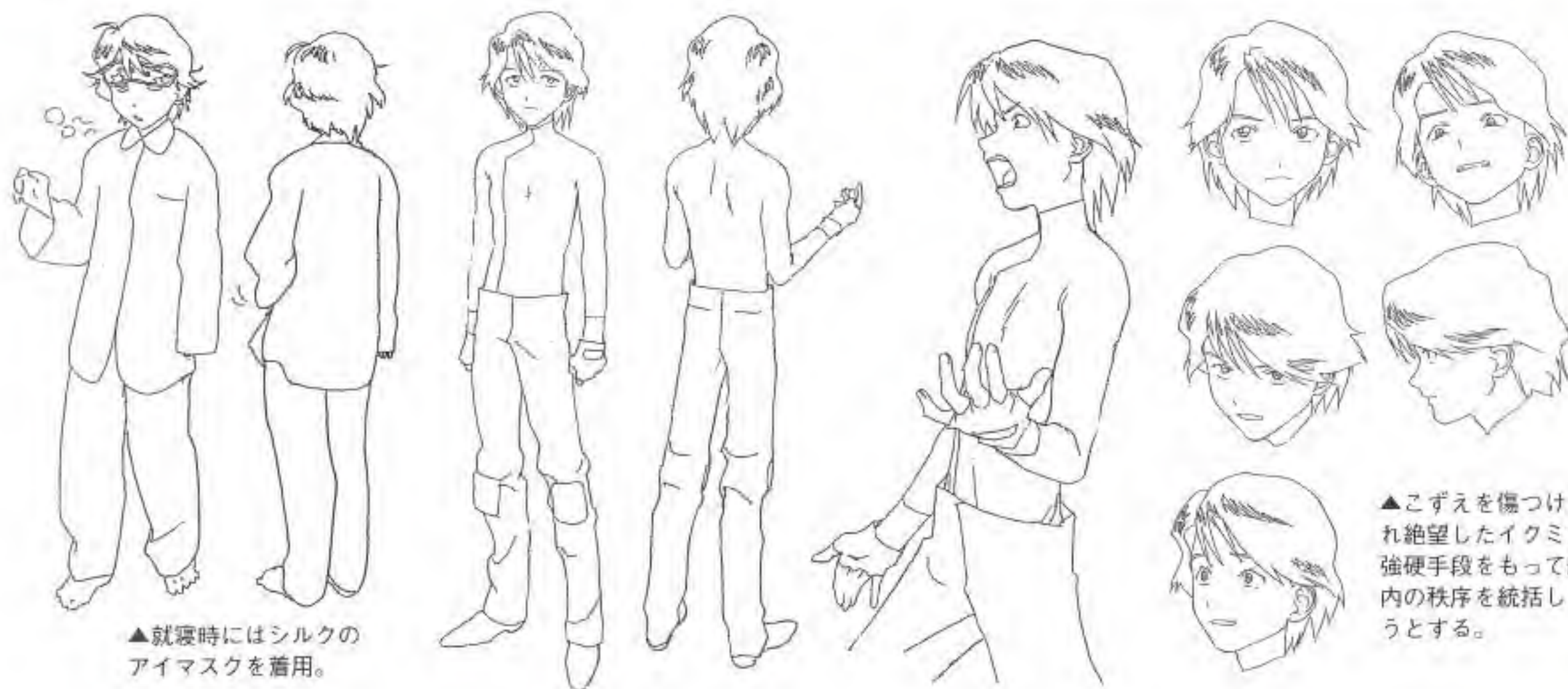
◀艦内作業服設定のモデル。

## 尾瀬イクミ

IKUMI OZE

年齢：16歳／生年月日：2209年12月22日／  
血液型：A型／身長：175.0cm／  
出身地：木星圏／専攻：第二操船課

第二種免の実習で昂治のコンビとなるルームメイトの少年。明るく面倒見の良い性格で、さらにルックスも良いので女子にモテる。操船技術も祐希に続く実力の持ち主で、共にヴァイタル・ガーダーの操縦メンバーとなる。本人は苦学生を自称しているが、実は裕福な家の生まれで、偽名を使い身元を隠している。過去に実姉と禁断の恋で結ばれているが、姉が自殺してしまい、そのトラウマから人の死に対して過剰な反応を示す。



▲就寝時にはシルクのアイマスクを着用。

▲こずえを傷つけられ絶望したイクミは強硬手段をもって艦内の秩序を統括しようとする。





## 蓬仙あおい

AOI HOUSEN

年齢：16歳／生年月日：2209年3月29日／

血液型：O型／身長：164.0cm／

3サイズ：B87・W57・H88／出身地：地球／

専攻：フライト・アテンダント課

相葉兄弟の幼なじみで、幼い頃から3人で過ごしてきた。喧嘩の絶えない兄弟を仲良くさせようとおせっかいをやることが多い。相葉母（律子）から兄弟のことを任せられ、共にリーベ・デルタに入学する。明るい性格のムードメーカーだが、内面は人一倍寂しがり屋で、独りになることを恐れている。近眼気味で、相手の表情が読み取れないため、顔を近づけて話すクセがある。



◀フライト・アテンダント課の制服。

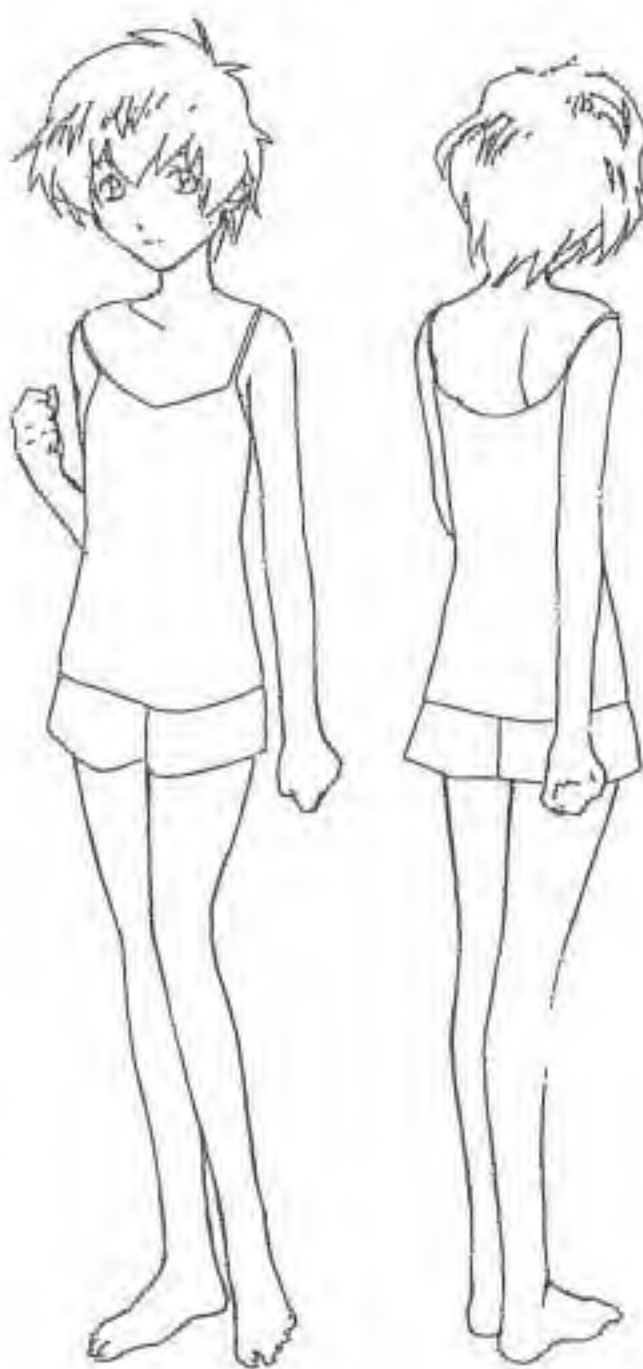






▲シャワー時の濡れた髪の設定。

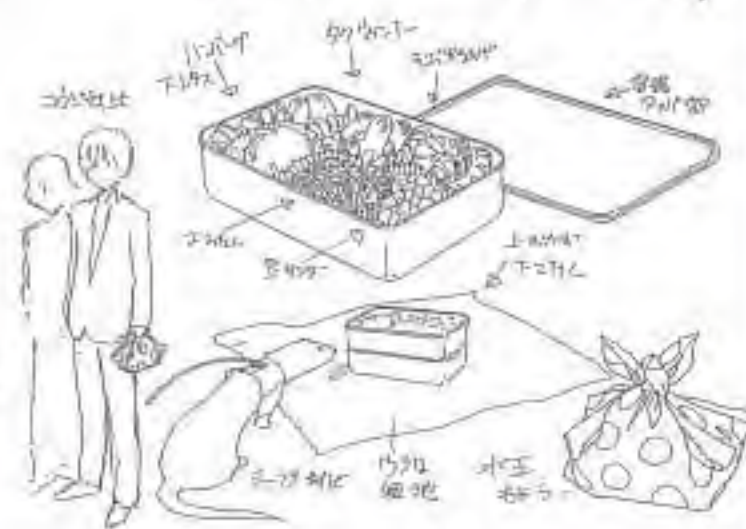
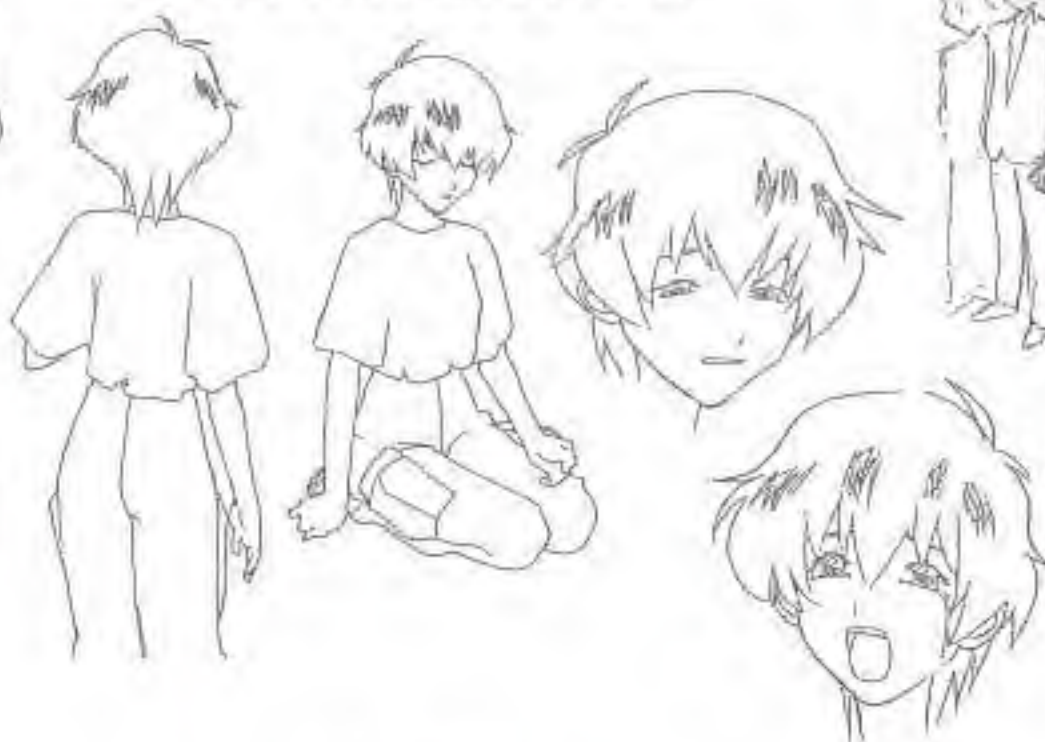
▼艦内作業服設定のモデル。



▼昂治とキスしてしまった時のキャミソール姿。



▼こずえが傷つけられたことで独りぼっちになってしまい笑顔もなくなる。



▲昂治に持たせた弁当だが、ラフフラに食い散らかされてしまう。



# 和泉こずえ

KOZUE IZUMI

年齢：16歳／生年月日：2209年1月17日／

血液型：B型／身長：158.0cm／

3サイズ：B90・W58・H89／出身地：月／

専攻：フライト・アテンダント課

あおいと仲良しのルームメイト。着やせして見えるが実はナイスバディの持ち主。裕福な家庭のひとりっ子で両親から溺愛されて育ったため、寂しがり屋で甘えん坊。ボーイフレンドのイクミへの依存が強くなっていき、わがままな面を見せ始め、その事が原因で周囲の女子たちの反感を買うことになってしまう。

◀フライト・アテンダント課の制服。







# ファイナ・S・篠崎

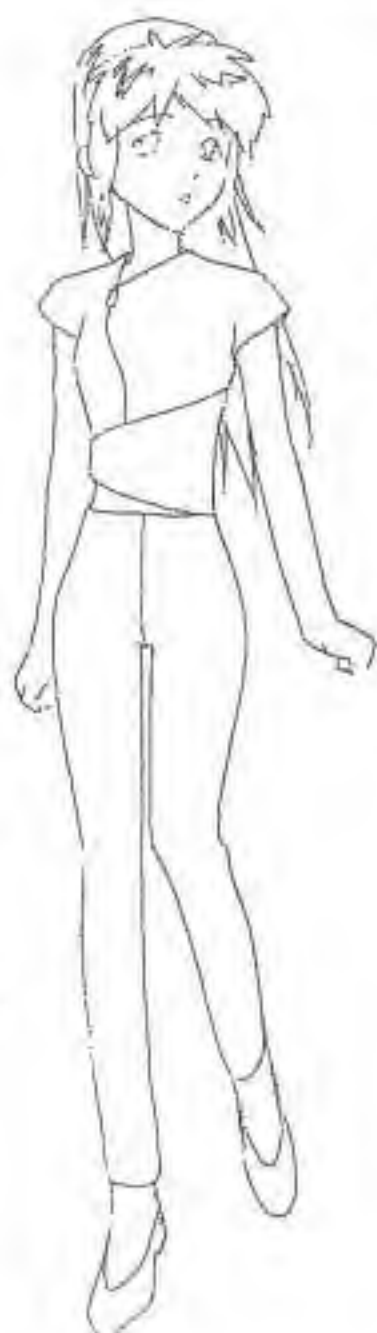
FINA・S・SHINOZAKI

年齢：16歳／生年月日：2209年9月1日／血液型：A型／

身長：165.0cm／3サイズ：B89・W56・H87／

出身地：天王星圏チタニア

天王星圏チタニアの首相ロレンスの孫娘。清楚で穏やかなイメージの美少女だが、その行動理念は聖母アルネの教えに従ったもので、独自の宗教観、倫理観を持っている。戒律により女子たちと一緒にシャワーを共有せず、パーティなど賑やかなところは苦手。ケーキ作りが得意という意外な一面も持っている。昂治に助けられたのをきっかけに仲が深まり、共にブリッジで働くようになる。







バスケット



中身

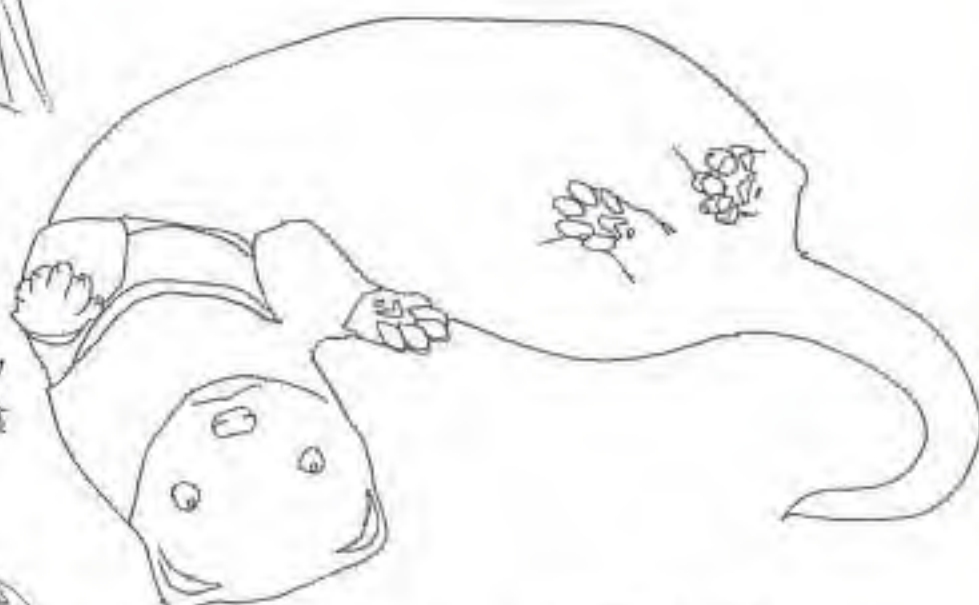


クラフサット  
ガキアキ

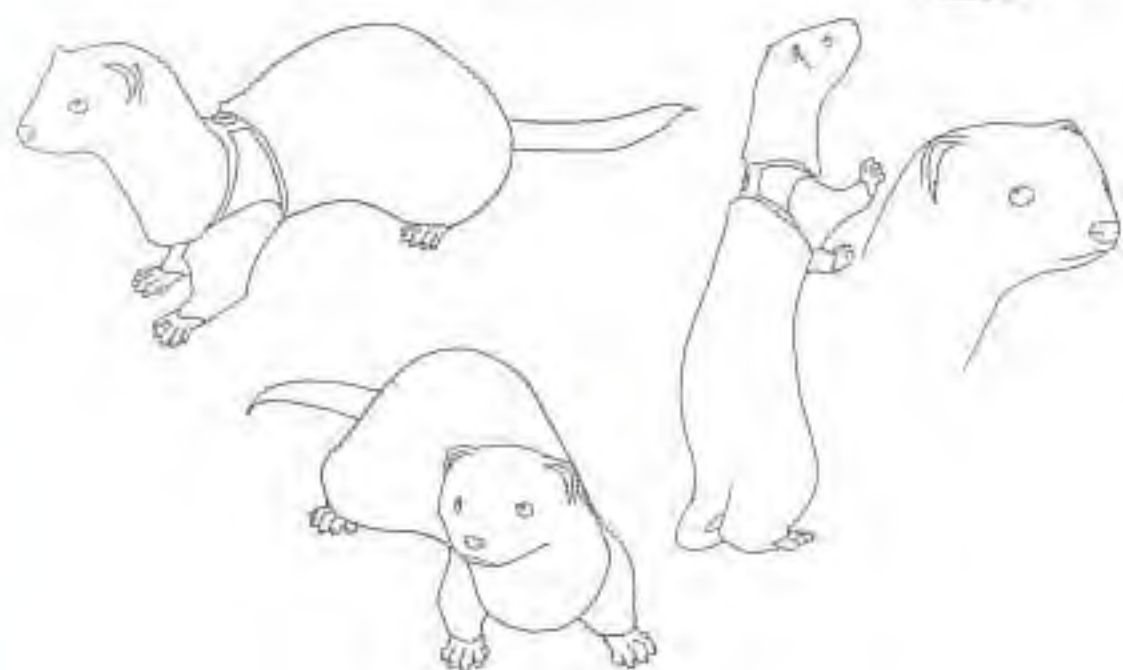
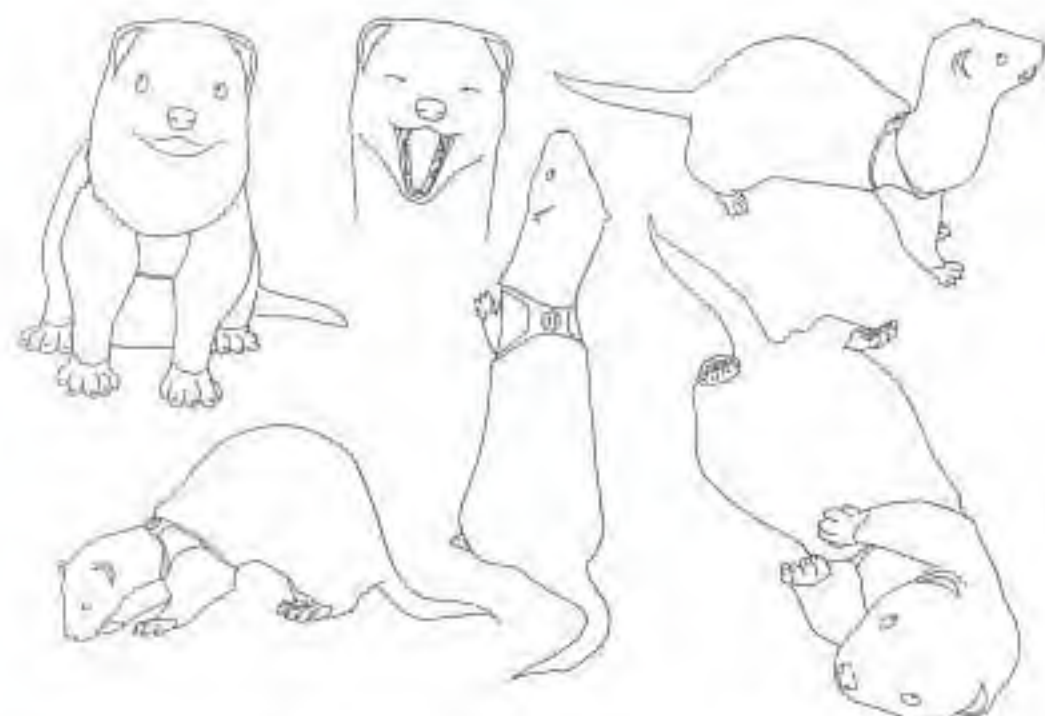
▲昂治に差し入れるために作ったが、あおいの弁当に嫉妬し強引に渡してくる。



◀自分から離れようとする昂治を過去の存在にするため、本気で殺そうとしてくる。



▶フェレットのラーフ。人懐こいが、肉食で意外と獰猛。



▲彼女だけペットを持ち込めているのは、天王星系の特権階級があるためである。







## カレン・ルシオラ

CULLEN LUCCIORA

年齢：16歳／生年月日：2209年6月9日／

血液型：O型／身長：172.0cm／

3サイズ：B88・W63・H95

趣味の音楽チップを収集しながら、自分のペースを崩さずに生きる聡明な少女。さっぱりとした性格で、グループには属さず、寝袋とテントを持ってリヴァイアス内を放浪していた。自分と似たタイプの祐希に興味を持ち、行動を共にするようになる。コンピュータを操る能力に長けており、ヴァイタル・ガーダーのオペレーターとして祐希をサポートする。気分屋だが頭の回転が早く周囲の状況を読み取ることができ、祐希や昂治に対して賢明なアドバイスをすることも多い。祐希との関係は恋人というよりはパートナーに近い。恋愛に積極的なカレンだが、決してわがままなどはないため、付かず離れずの関係が成立している。



# 市川レイコ

REIKO ICHIKAWA

年齢：16歳／生年月日：2209年7月14日／血液型：A型／身長：160.0cm／3サイズ：B73・W55・H83／専攻：フライト・アテンダント課

あおいやこずえと仲の良いルームメイト。流行りものには敏感で防犯グッズを集めるのが趣味。ノリが良く、昂治やイクミのポイントをちゃっかり受け取ったりと愛嬌のある少女。こずえを敵視する少女たちとの間を取り持とうとするが、こずえが意固地に突っばねてしまい事件へと発展してしまう。見捨てた事をイクミに責められ、その恐怖から逃れようとファイナの信者となり彼女の部屋に身を寄せることになる。



◀敵との戦闘が起こると趣味で集めた防犯グッズで身を固める。

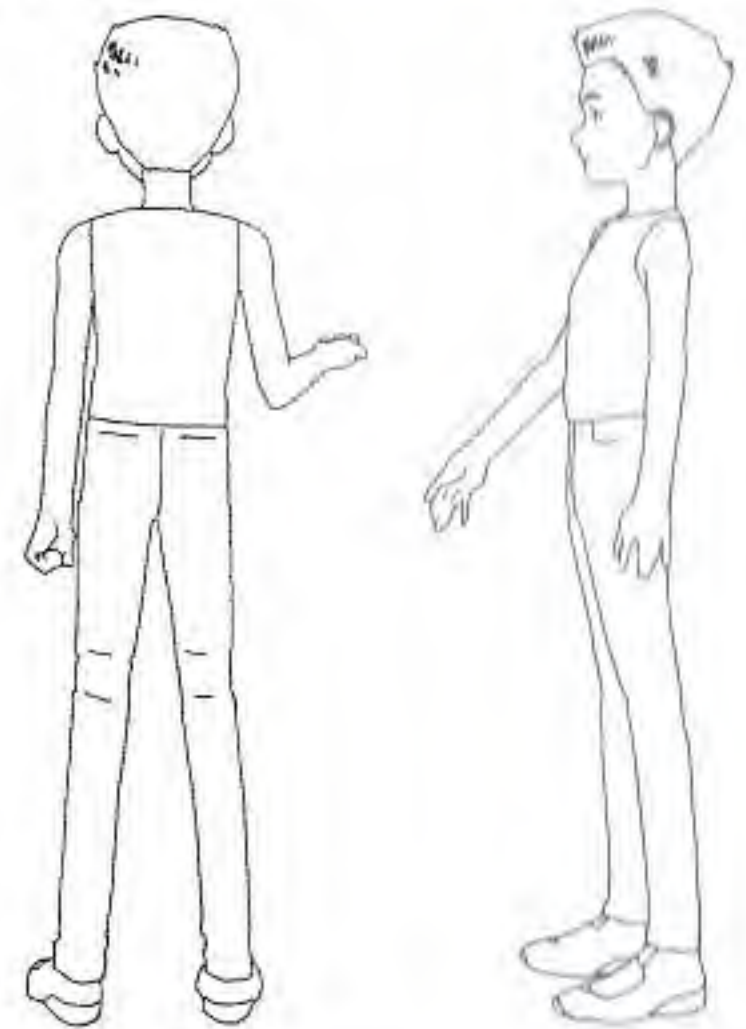
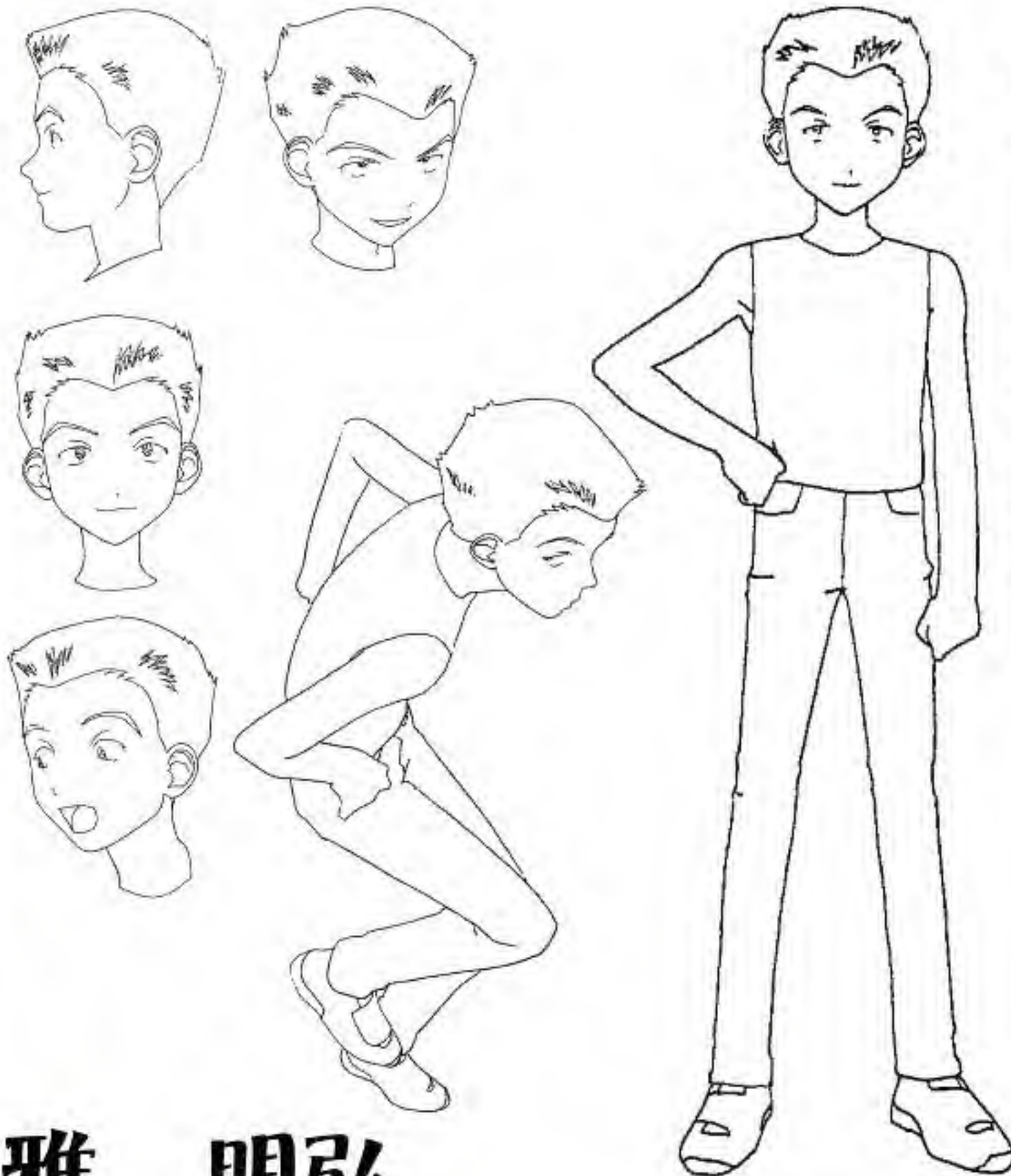


# ニックス・チャイプラパット

NICKS CHAIPLAPATT

年齢：13歳 / 生年月日：2211年4月12日  
血液型：B型 / 身長：158.0cm

グイーンを改造してしまうなど機械いじりが好きなやんちゃ坊主。自分に従う明弘には傍若無人に振る舞うのが当たり前。口が悪く、すぐに思ったことを言うってしまうため、周囲との喧嘩が絶えない。いち早く見つけたヴァイタル・ガーダーの操縦者に、選ばれなかったことを不満に思いつつ、操縦補助として、サブルームでソリッドを組んでいる。また、自分より劣る昂治がブリッジ要員でポイントフリーの待遇であることも気に食わないでいる。

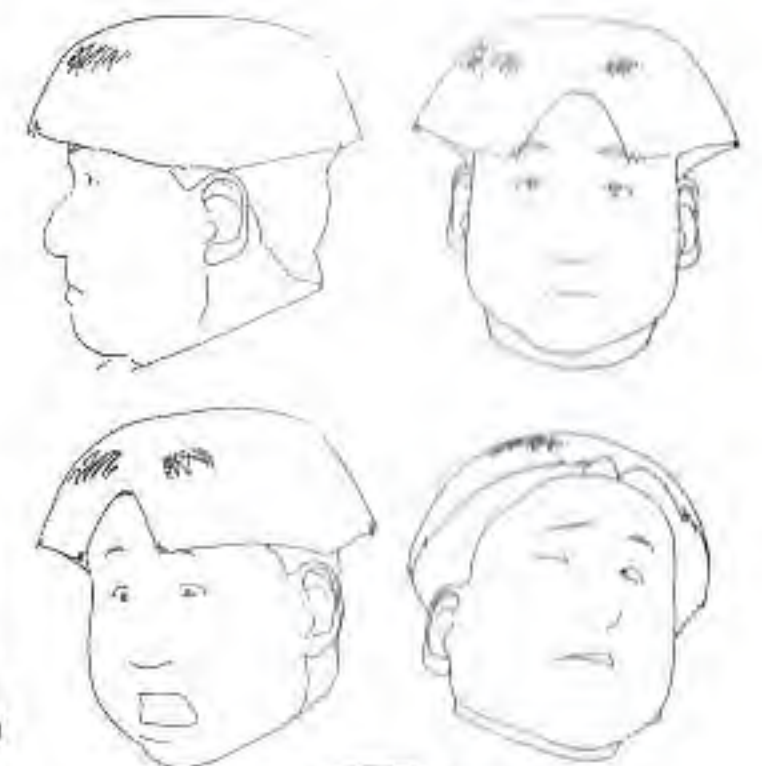
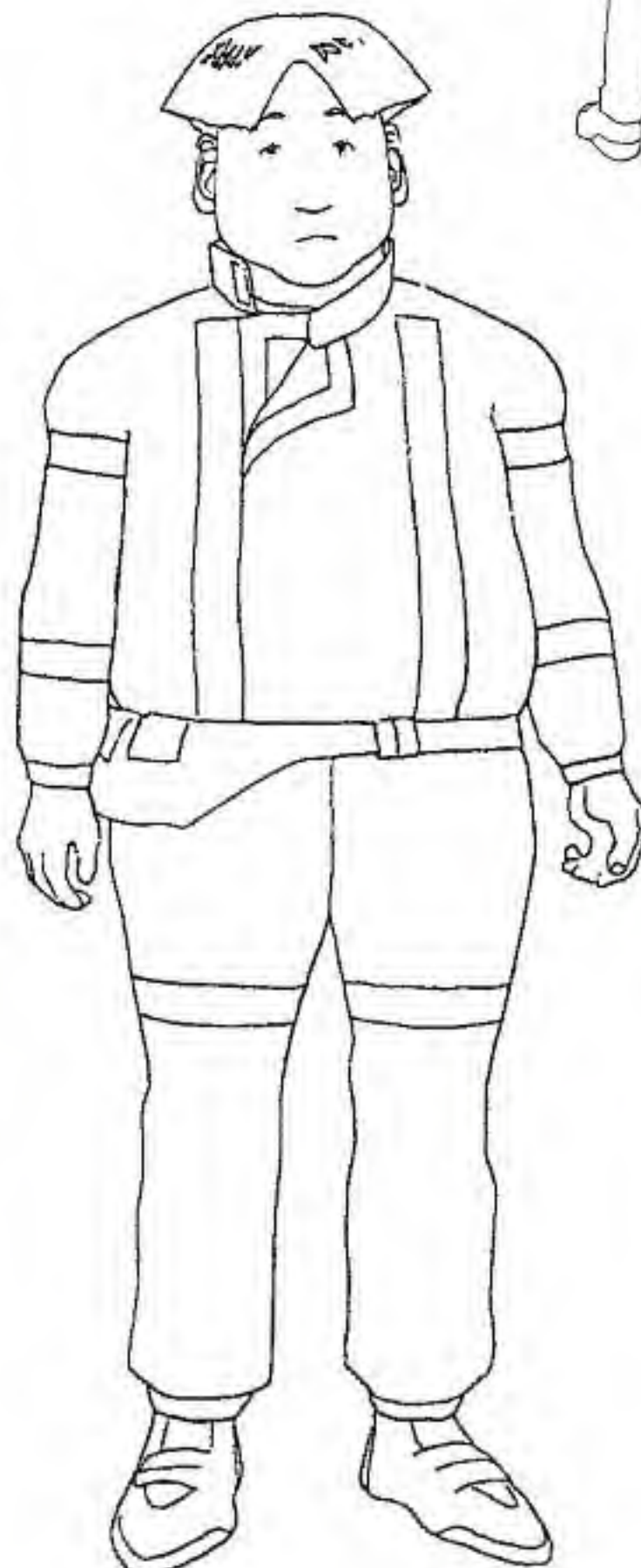
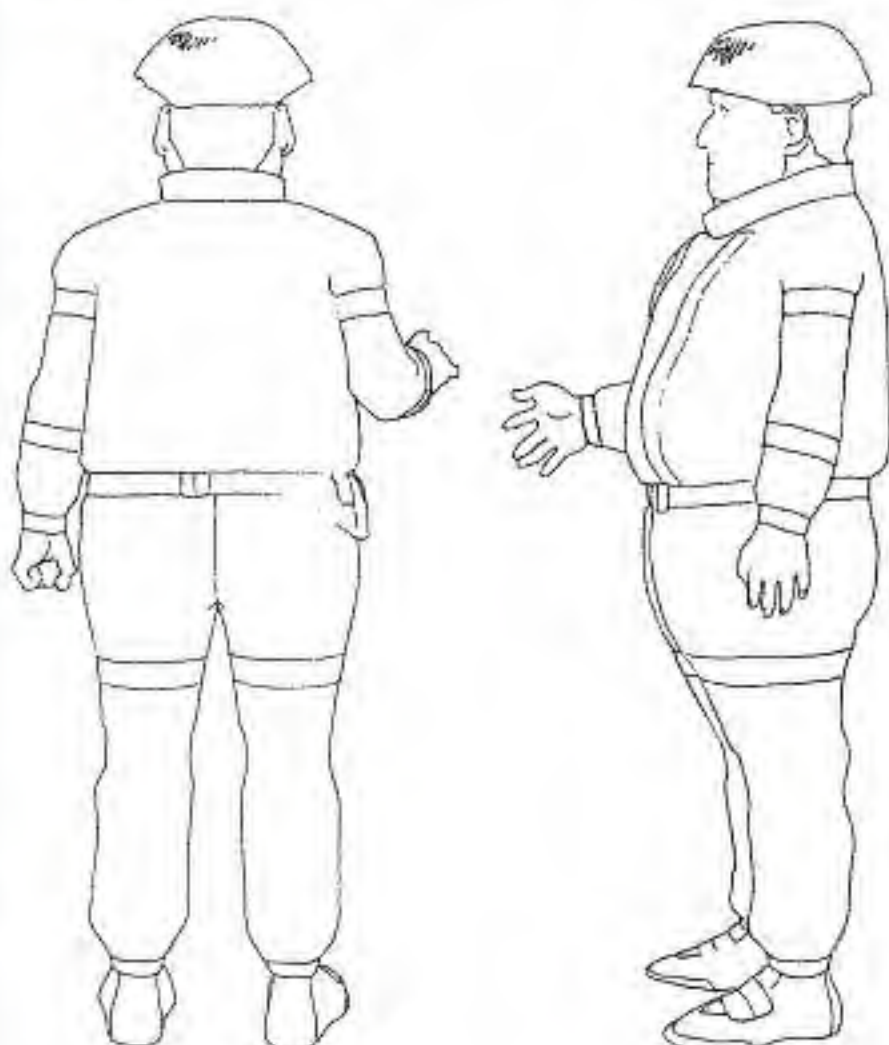


# 雅 明弘

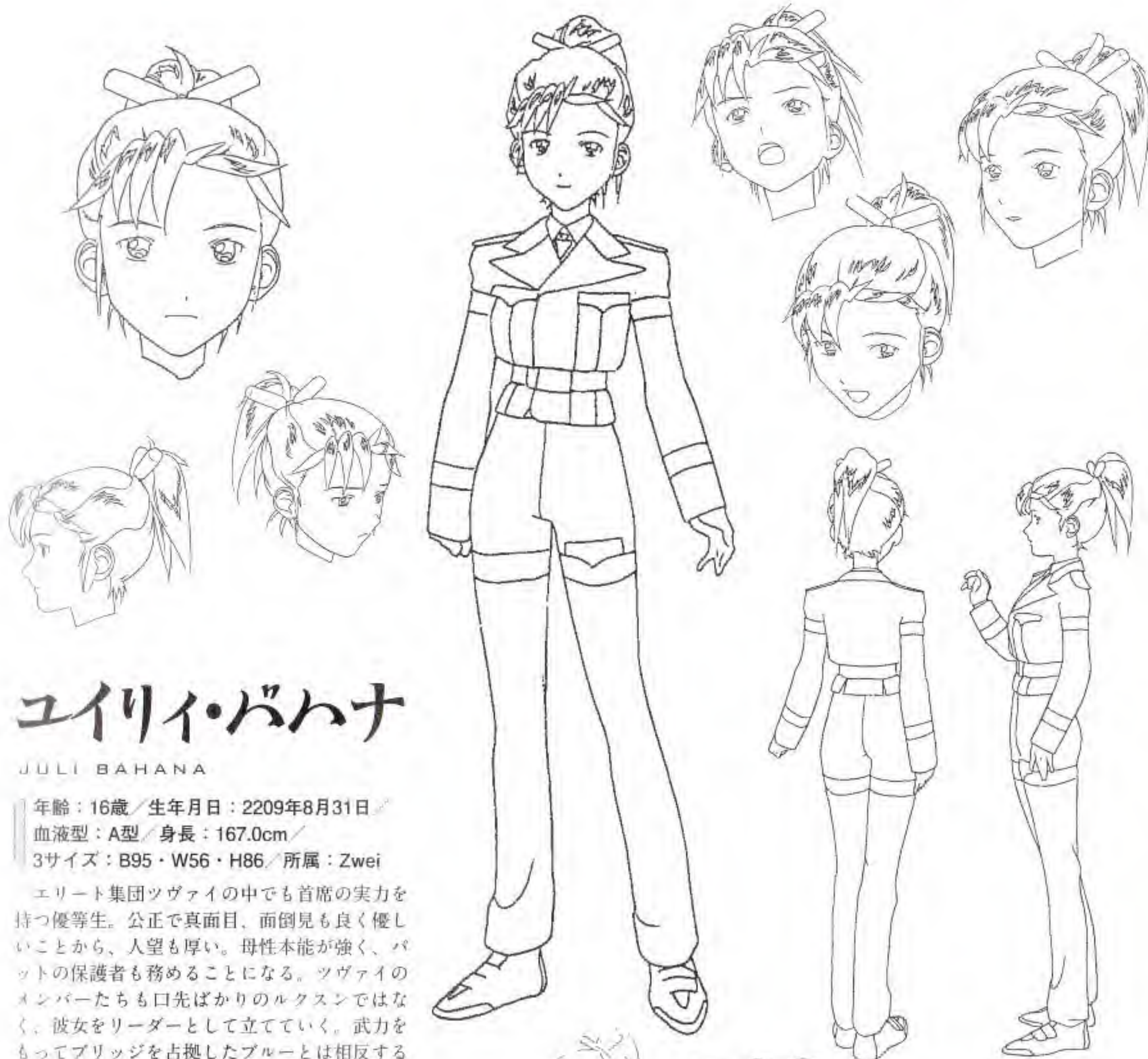
AKIHIRO MIYABI

年齢：16歳 / 生年月日：2209年9月29日  
血液型：A型 / 身長：175.0cm

ニックスのパートナー。温和でおっとりした性格で、ニックスの尻ぬぐいをすることが多い。自分から進んで行動をするタイプではないので、ニックスの強引さに引っ張ってもらっていると感じている。几帳面でいつもおどおどしている印象だが、実は操船課の成績はニックスよりも上である。サブルームでソリッドを組んでいる。周囲の空気を微妙に感じとる自分と昂治が同類だと思っている。







# ユイリイ・バハナ

JULI BAHANA

年齢：16歳／生年月日：2209年8月31日

血液型：A型／身長：167.0cm

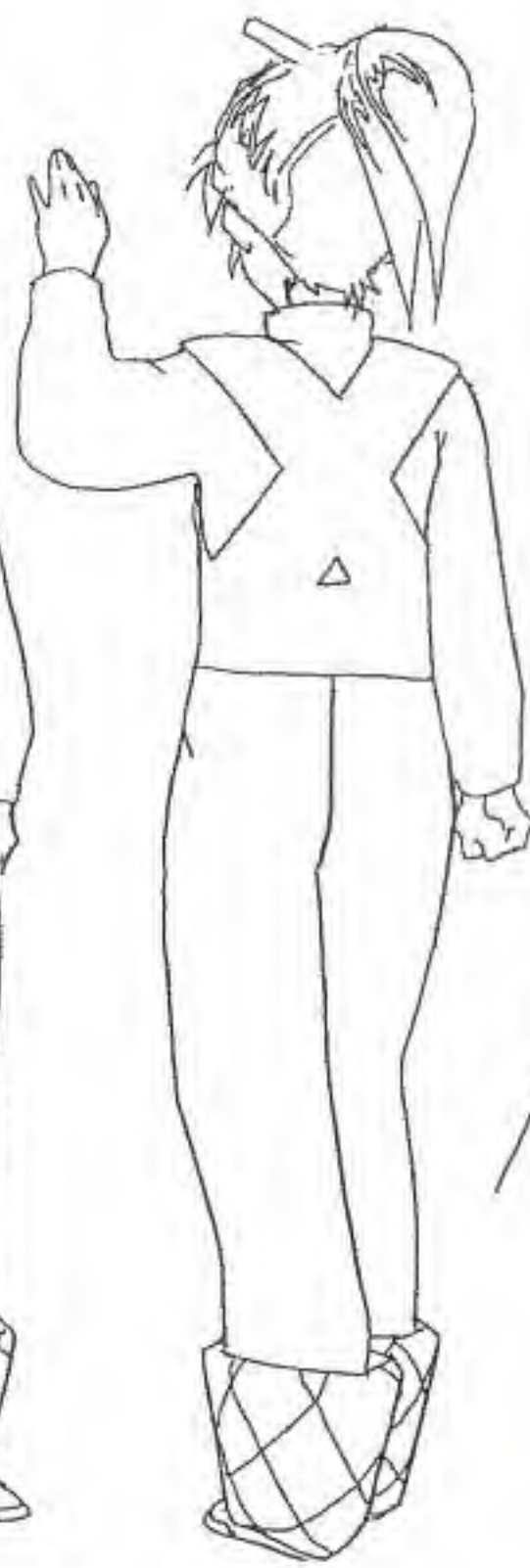
3サイズ：B95・W56・H86／所属：Zwei

エリート集団ツヴァイの中でも首席の実力を持つ優等生。公正で真面目、面倒見も良く優しいことから、人望も厚い。母性本能が強く、パットの保護者も務めることになる。ツヴァイのメンバーたちも口先ばかりのルクスンではなく、彼女をリーダーとして立てていく。武力をもってブリッジを占拠したブルーとは相反する立場であったが、次第に彼に心惹かれていく。困った時に前髪をいじる癖がある。



◀ ツヴァイの制服設定。





▲私服のセンスは周囲をあらとさせてしまう程だが、本人は気にしていない。



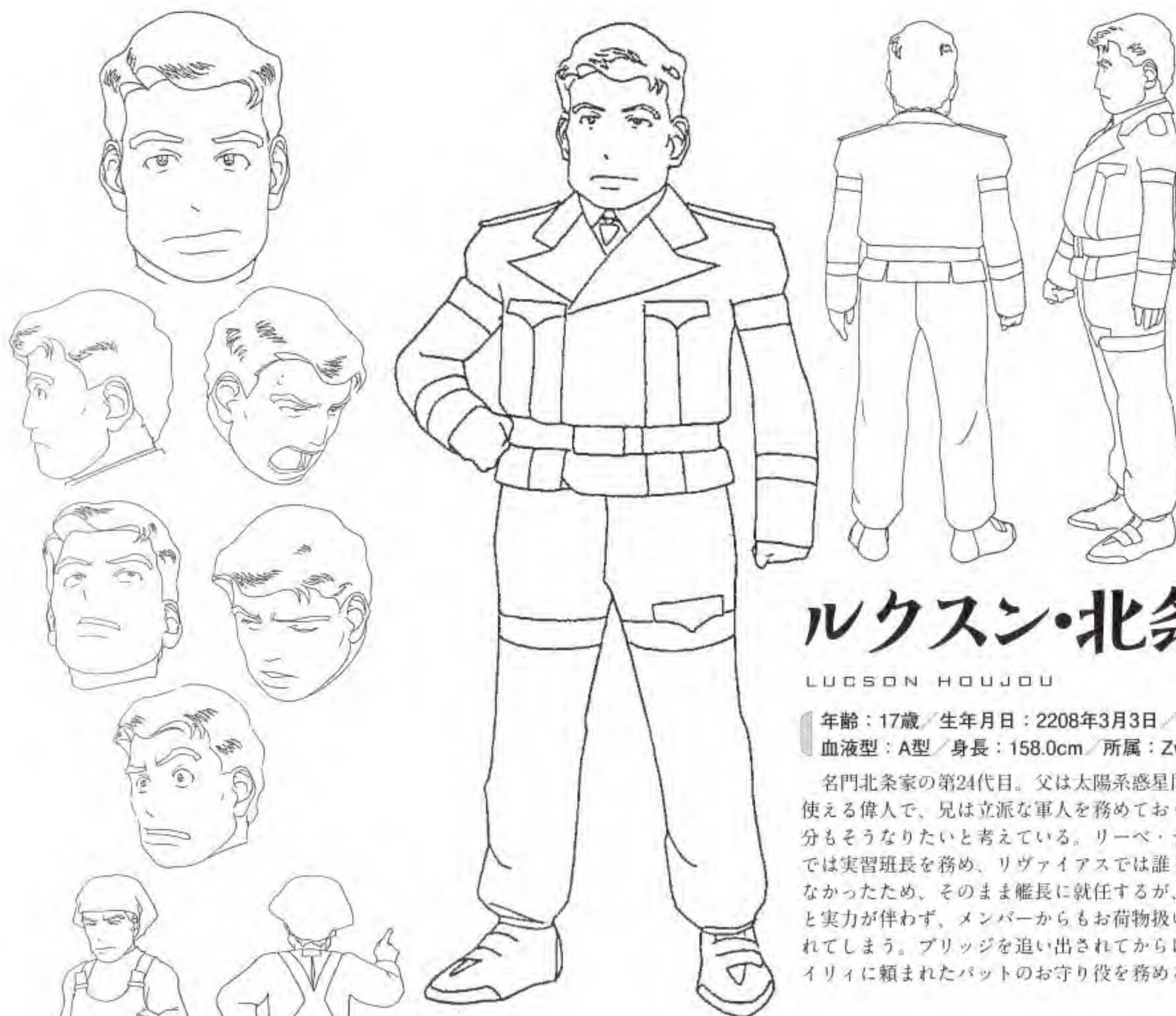
▲艦長としての重責に堪えかね、辞任した後は自ら進んでEランクの仲間になった。



▲パーティではブルーに差し出されたドレスに身を包む。







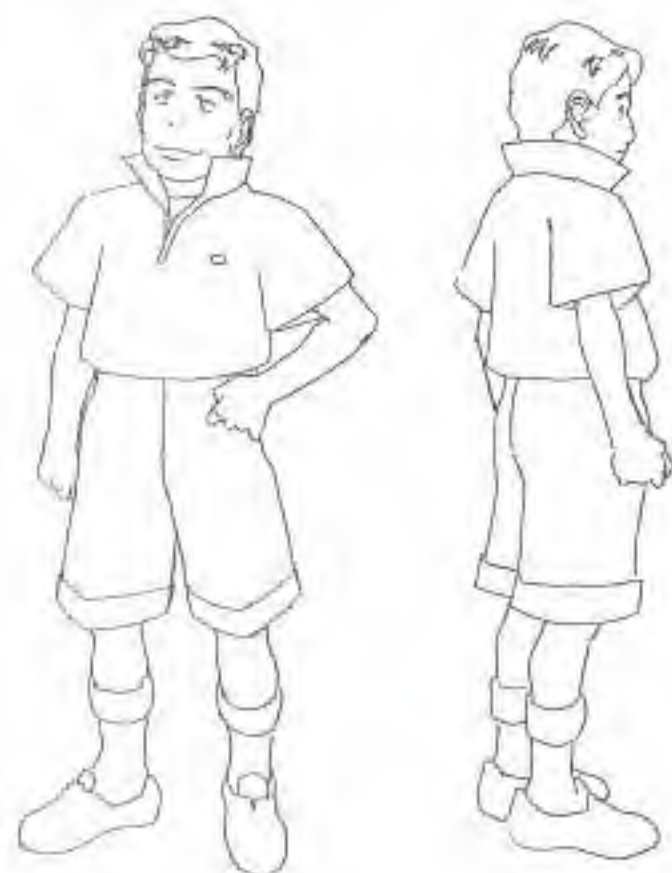
## ルクスン・北条

LUCSON HOUJOU

年齢：17歳／生年月日：2208年3月3日／  
血液型：A型／身長：158.0cm／所属：Zwei

名門北条家の第24代目。父は太陽系惑星同盟に使える偉人で、兄は立派な軍人を務めており、自分もそうなりたいと考えている。リーベ・デルタでは実習班長を務め、リヴァイアスでは誰も止めなかったため、そのまま艦長に就任するが、言動と実力が伴わず、メンバーからお荷物扱いをされてしまう。ブリッジを追い出されてからは、ユイリィに頼まれたバットのお守り役を務める。

▲配膳やトイレ掃除など雑用係に身を落としてもツヴァイとしてのプライドは貫き通す。



▲情けないところや空回りも多いが、どこか憎めない愛嬌がある。絶望感が増していく終盤では彼の明るさと底意地が希望を見出した。



# シュタイン・ハイガー

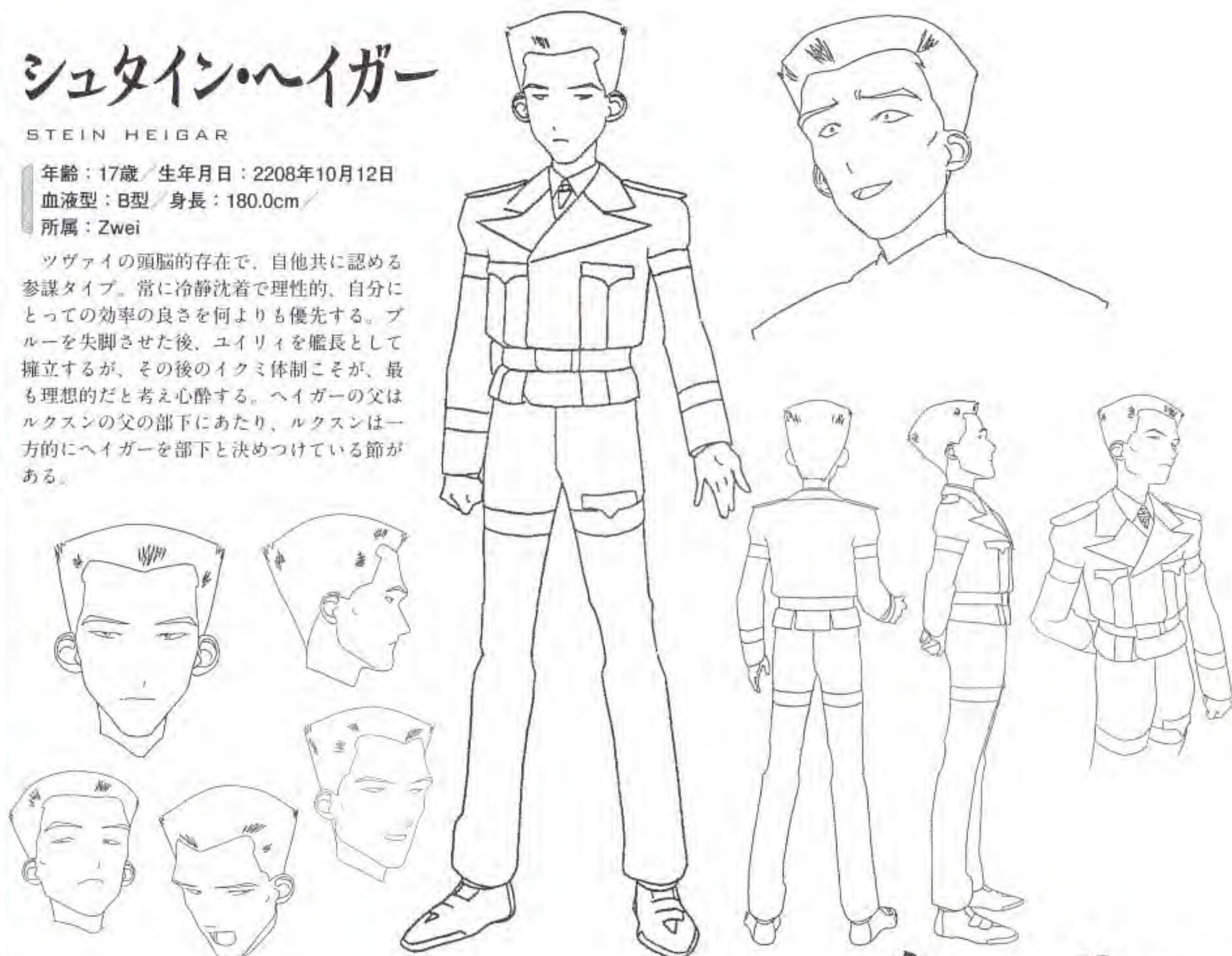
STEIN HEIGAR

年齢：17歳／生年月日：2208年10月12日

血液型：B型／身長：180.0cm

所属：Zwei

ツヴァイの頭脳的存在で、自他共に認める参謀タイプ。常に冷静沈着で理性的、自分にとっての効率の良さを何よりも優先する。ブルーを失脚させた後、ユイリィを艦長として擁立するが、その後のイクミ体制こそが、最も理想的だと考え心酔する。ハイガーの父はルクスの父の部下にあたり、ルクスは一方的にハイガーを部下と決めつけている節がある。



# チャーリー

CHARUE

(GOOD TURTLELAND III)

年齢：16歳／生年月日：2209年7

月21日／血液型：O型

身長：163.0cm／所属：Zwei

本名はグッド・タートルランドⅢ世。気が弱く世間知らずなお坊ちゃんでツヴァイのメンバーから見下されている。クリフの色香に惑わされてチーム・ブルーへツヴァイの情報を流し、ブリッジ占拠を手伝ってしまう。用済みになった後はクリフに捨てられそうになるが、ブルー失脚後にクリフのことを身を挺して守り、その愛を掴み取った。





# ラン・ラックモルデ

RUN LUCKMOLDE

年齢：17歳／生年月日：2208年4月23日／

血液型：A型／身長：174.0cm／

3サイズ：B85・W56・H86／所属：Zwei

人見知りが激しく口数も少ないクールビューティ。実は富豪の令嬢で、政略結婚から逃れるためにリーベ・デルタにやってきた。密かにパットに想いを寄せるが、パットがユイリィに懐いているため、嫉妬から辛辣な言葉をぶつけることも多い。



▲着るのを拒否していたパーティドレスもパットに見せるためならと即座に着替える。



# カラボナ・ギニー

CARABONA GUINEA

年齢：17歳／生年月日：2208年3月3日／

血液型：O型／身長：177.0cm／

3サイズ：B88・W63・H95／所属：Zwei

南国出身の大柄な少女。繊細で心配性だが、大らかで優しい性格。ツヴァイの中では一番の常識人である。艦長であるユイリィの支えとなった。裁縫が得意で、パーティ用に自分とランのドレスをデザインして作れるほどのセンスがある。



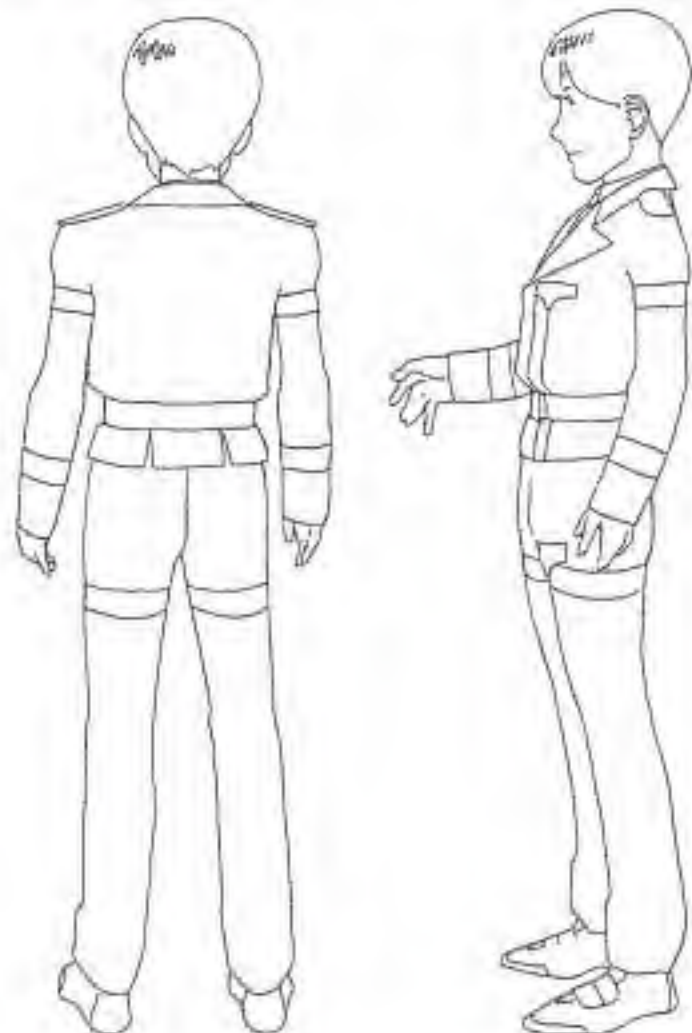


# グラン・マクダニエル

GRAN MCDANIEL

年齢：17歳／生年月日：2208年9月15日／  
血液型：AB型／身長：172.0cm／所属：Zwei

上昇志向が強く、ヴァイタル・ガーダーの指揮とパイロットを買って出る。しかし、それは自分の保身のためであり、ソンをそそのかしてヴァイタル・ガーダーを独占しようとしていたのがばれて、裏切り者としての制裁を受けることになる。

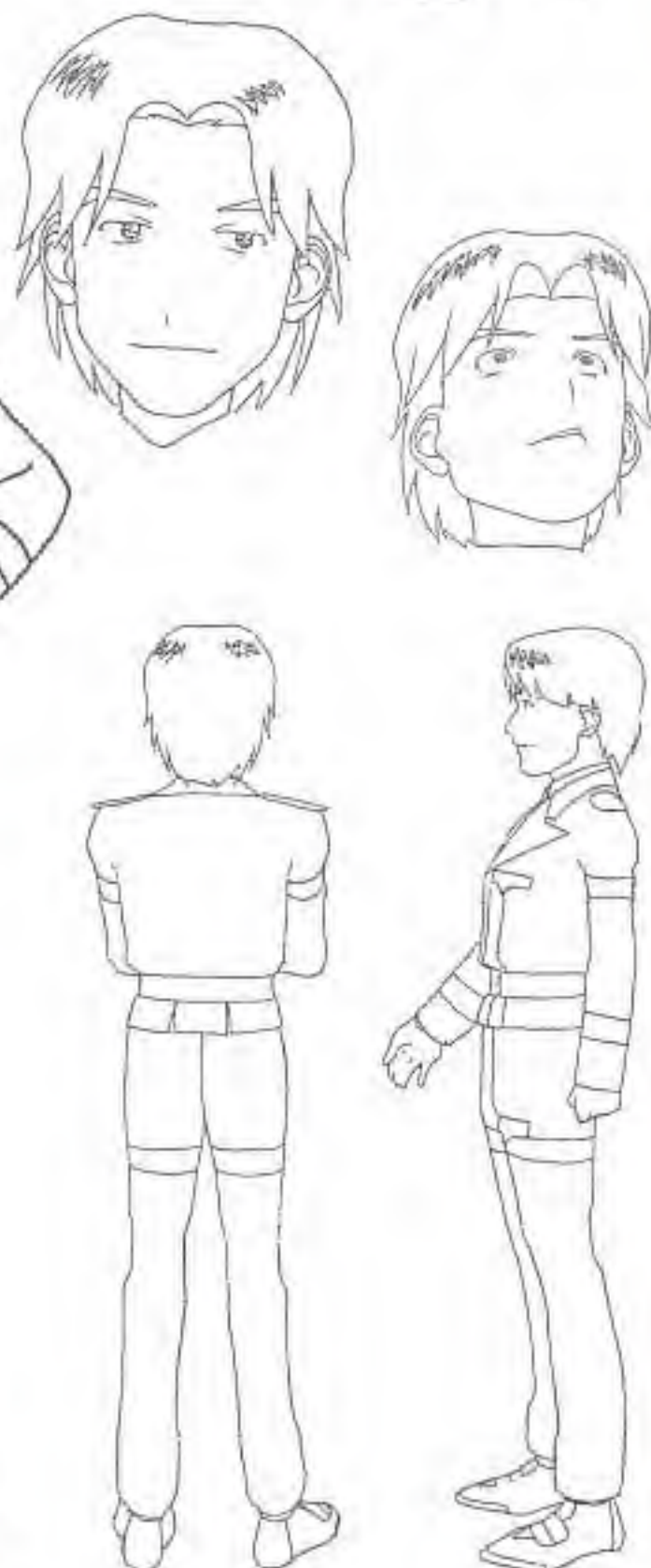
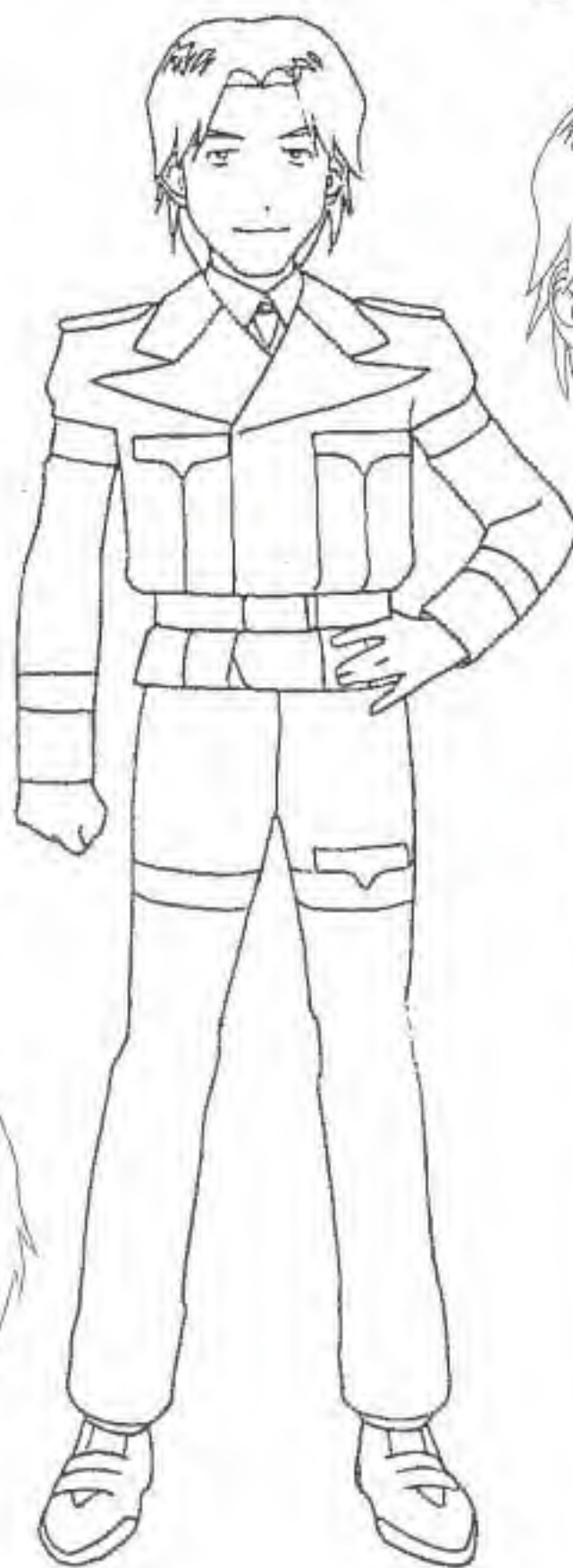


# ブライアン・ブラブ・ジュニア

BRIAN BRAB JR

年齢：17歳／生年月日：2208年8月11日／  
血液型：O型／身長：175.0cm／所属：Zwei

軽そうな見た目通りのお調子者でナルシスト。ツヴァイの一員になった動機も何となくでエリート意識が低い。昂治にも気さくに接するが、しかし、いざとなると保身に走ってしまう。ミシェルと仲良くやっていたが、ブルー失脚時はあっさりとは見捨ててしまう。



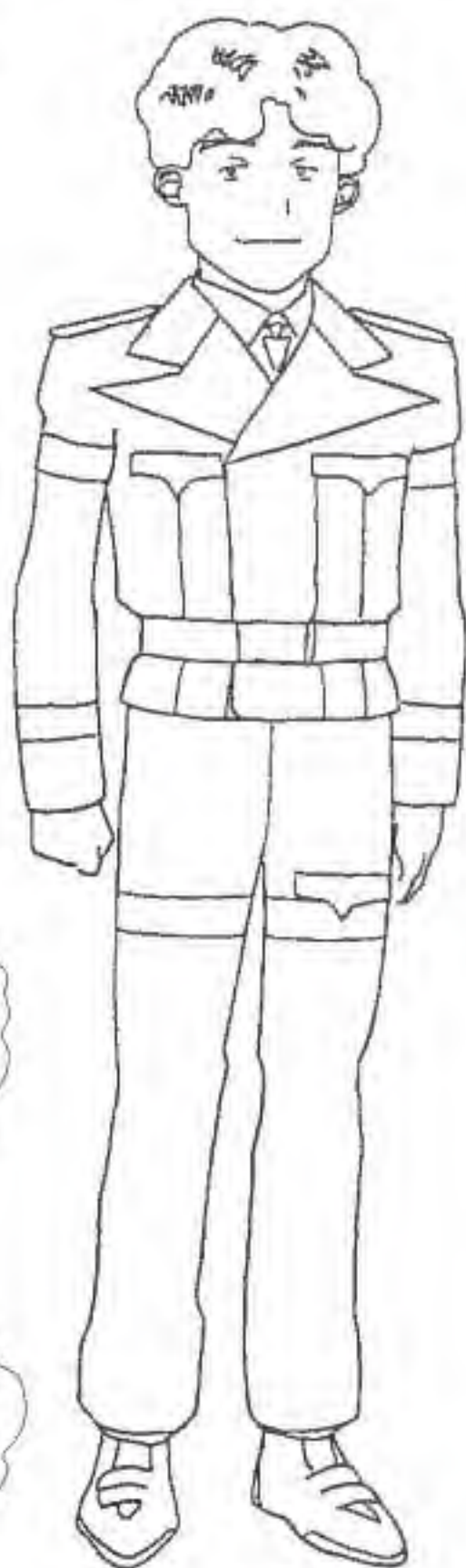


# アインス・クロフォード

AINS CROWFORD

年齢：15歳／生年月日：2210年11月23日／  
血液型：B型／身長：168.0cm／所属：Zwei

縁故の紹介でツヴァイに入った少年。いつもオドオドした印象で見た目通りのぼんやりとした気弱な性格。秀でた特技もなく、エリート意識も特にない。ブリッジではよくミスをしてしまい、その度に情けない悲鳴をあげていた。危機に陥った際には、泣き叫んでしまったこともある。

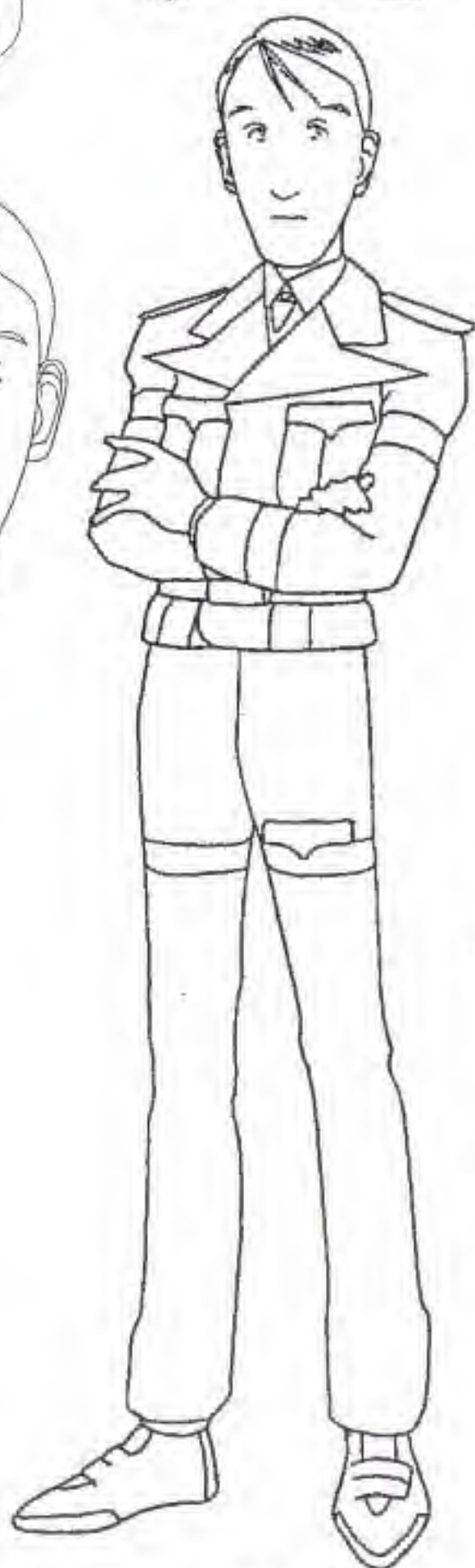


# クライス・モラーテ

CHRISSE MORATE

年齢：16歳／生年月日：2209年6月12日／  
血液型：A型／身長：178.0cm／所属：Zwei

自分の組んだソリッドを見ては、時折、恍惚とした表情を浮かべるメカフェチでプログラミング能力は一流。重力プログラムの解析やヴァイタル・ガーダーの起動プログラム作成など、リヴァイアスにとって縁の下の力持ちとなっている。



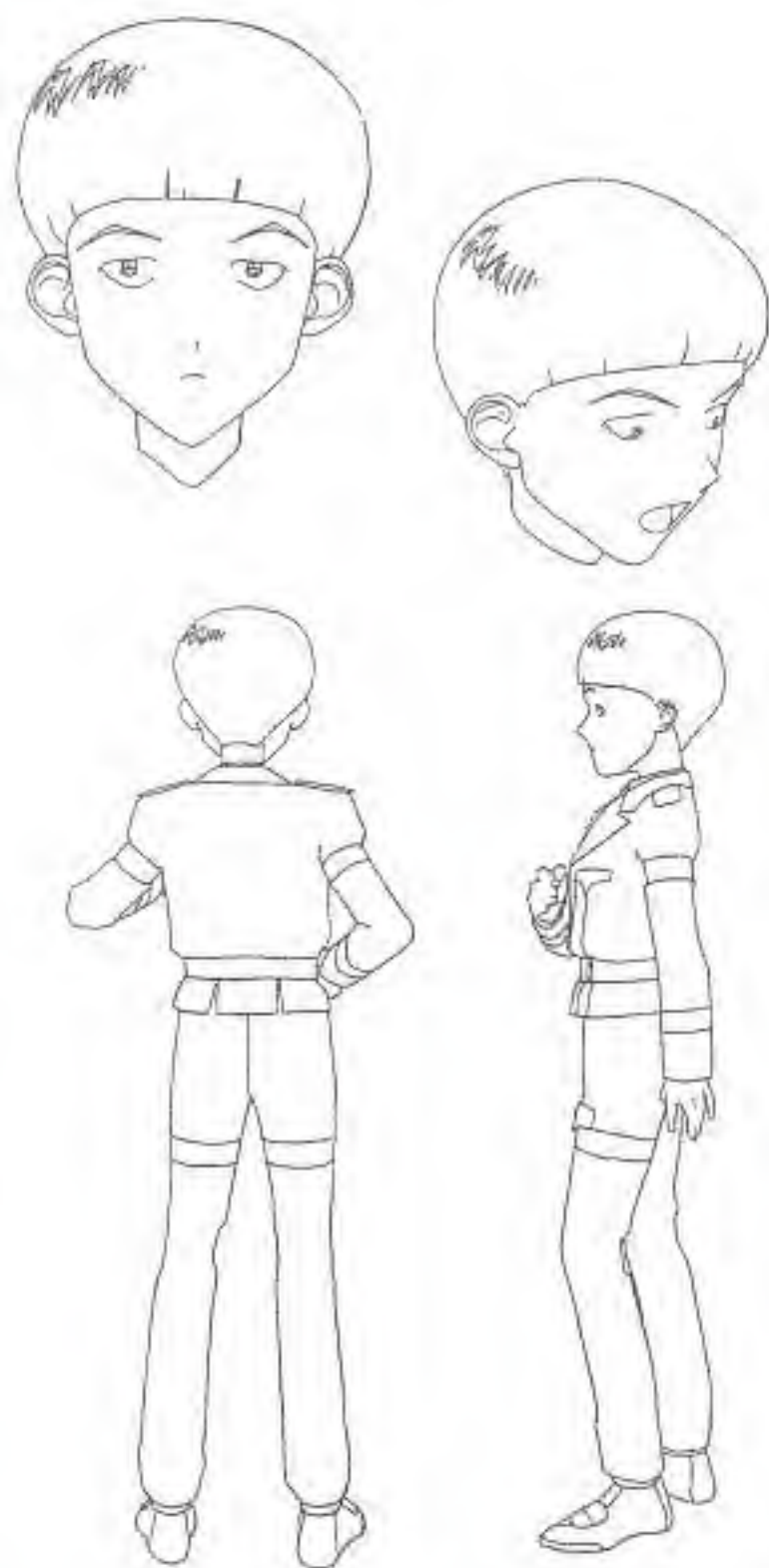


# チック・クラート

CHIC CRSTE

年齢：15歳／生年月日：2210年12月3日／  
血液型：A型／身長：167.0cm／所属：Zwei

威勢が良く、積極的で行動派。子供っぽく見られるのを嫌い、必要以上に突っ張っているところがある。能力は高いがやや協調性に欠ける一面も。誇り高き少数部族の次期族長候補で、自分の高い能力を知らしめるべく士官学校に入学し、ツヴァイとなった。

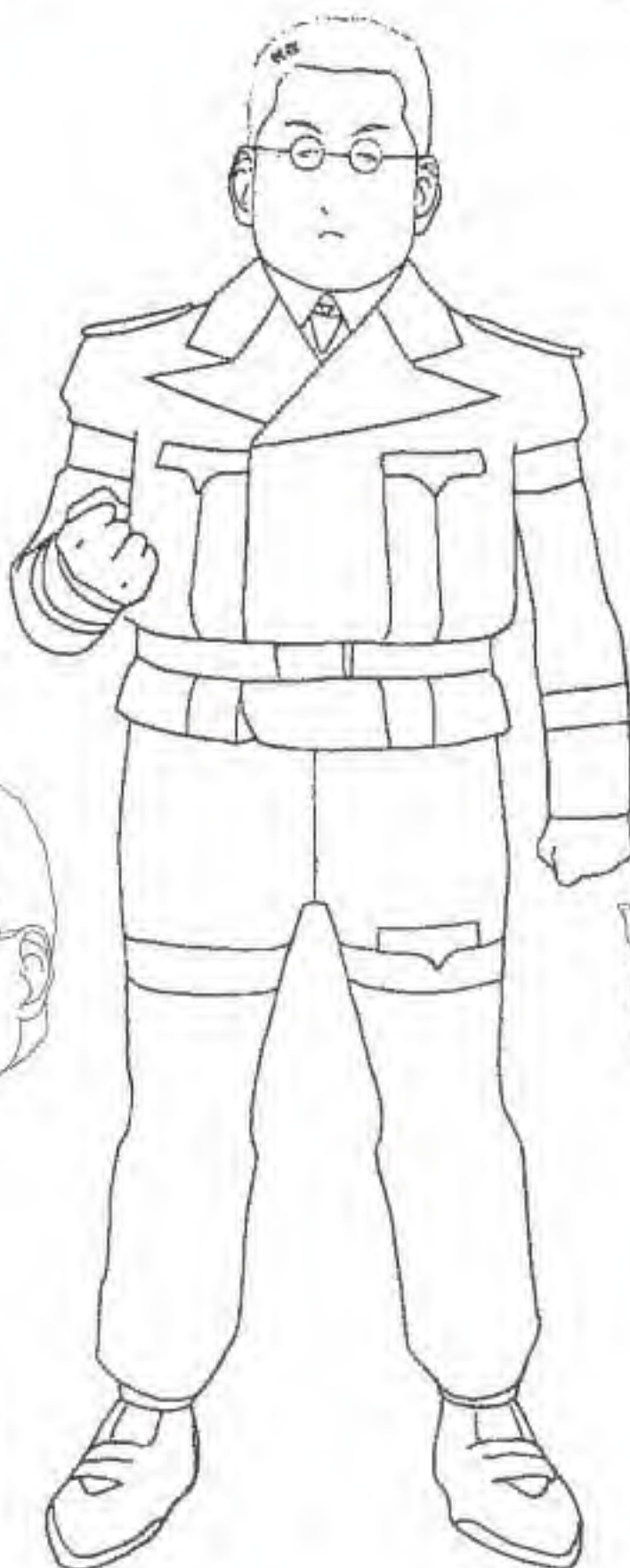
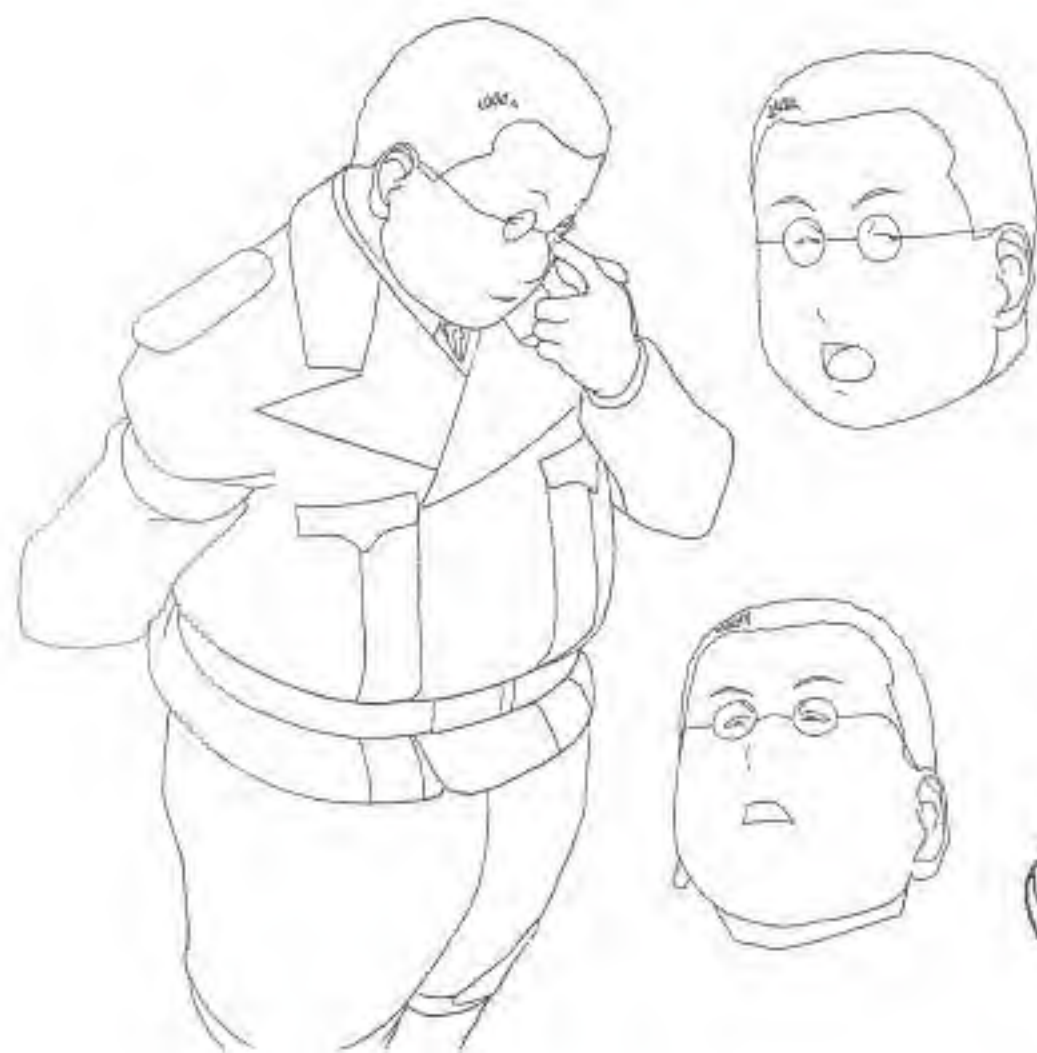


# ケヴィン・グリーン

KEVIN GREEN

年齢：17歳／生年月日：2208年2月9日／  
血液型：O型／身長：171.0cm／所属：Zwei

没落した名家の復興を志し、ツヴァイの一員となった。真面目で実直な性格だが、ややプライドの高い一面もある。小太りな体型と丸メガネが実年齢より老けてみられがちである。





バット・キャンベル

血液型：O型／身長：124.0cm

**パット・キャンベル**

PAT(PATRICK) CAMPBELL

年齢：8歳／生年月日：2217年7月19日／  
 血液型：O型／身長：124.0cm

本名はパトリック・キャンベル。リーベ・デルタのダイブ連体を利用して、父であるキャンベル教官に会いに来ていた。キャンベル教官殉職後は、ユイリィに保護されて生活を共にする。甘えん坊な性格だが、リヴァイアスの航行に伴い、少しずつ逞しくなっていく。

◀愛用のクマのリュック。

▶途中からはルクスンに守られながら過酷な生活を生き抜いた。艦内で迎えた誕生日を取り残されたEランクの生徒たちでささやかに祝福する。

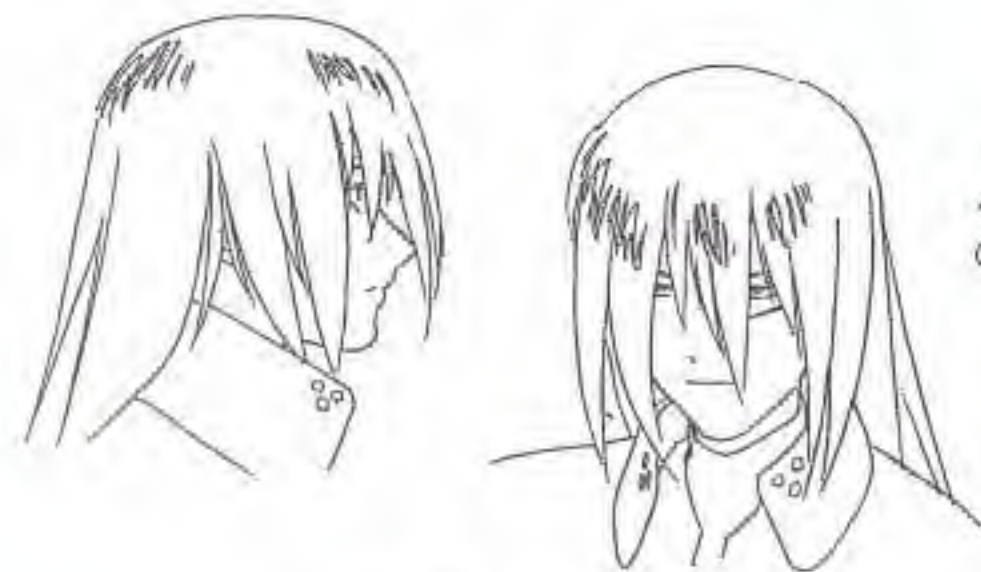
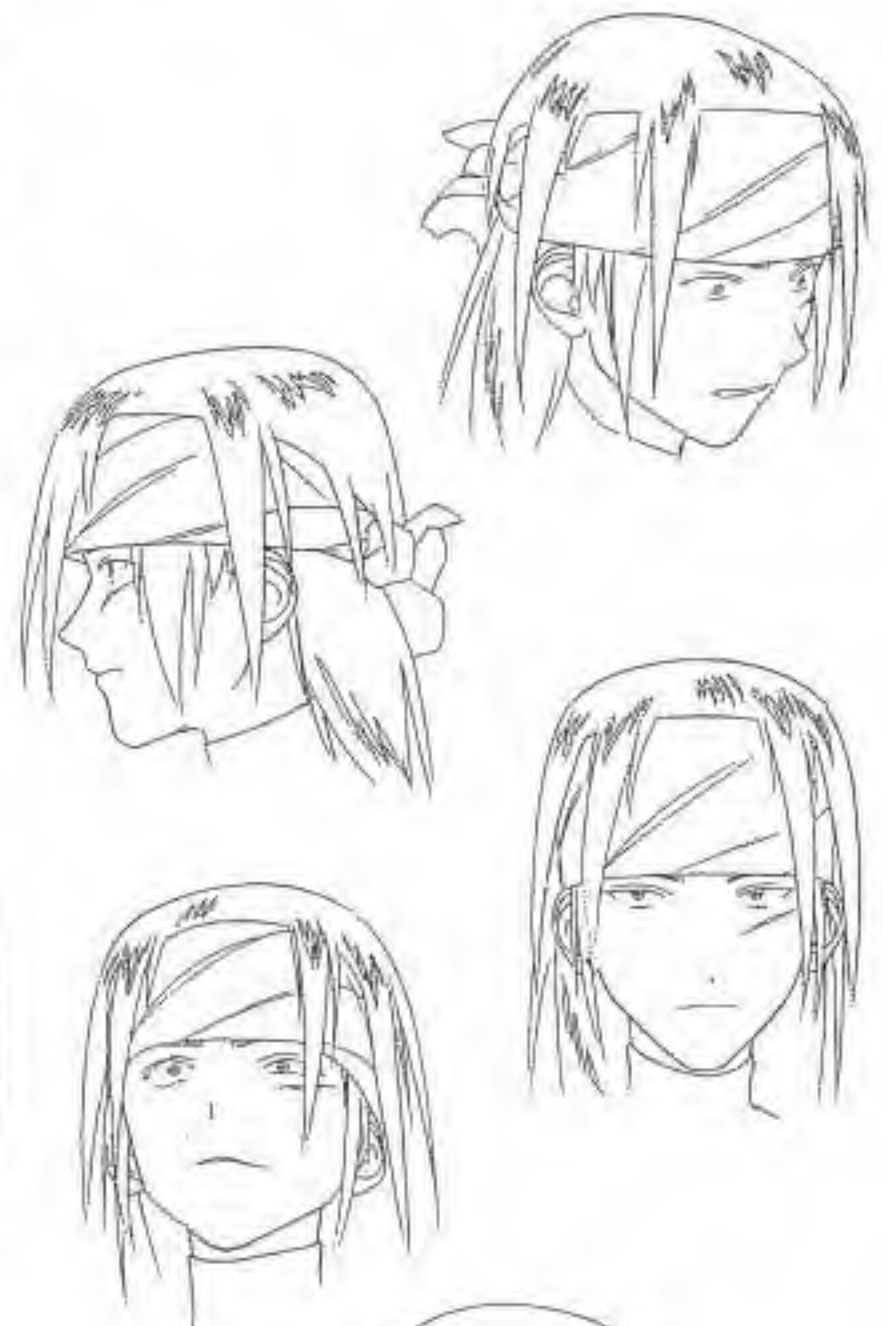
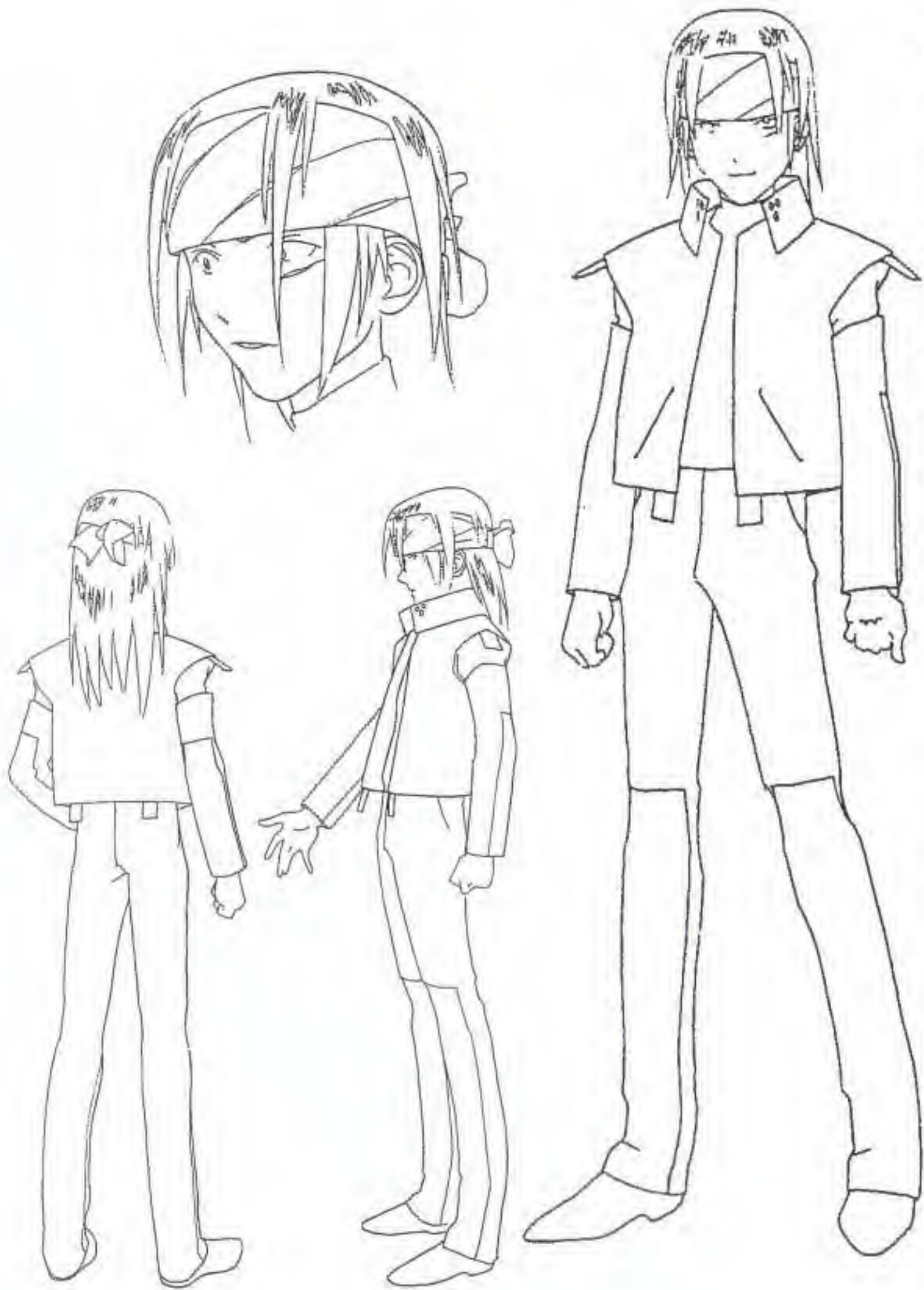


# エアーズ・ブルー

AIRS BLUE

年齢：15歳／生年月日：2210年5月2日／血液型：AB型／身長：188.0cm／出身：土星の衛星ハイペリオン／専攻：第二操船課

不良たちを従えるチーム・ブルーのリーダー。無口で好戦的な性格。土星の衛星ハイペリオン出身で父親は高官らしい。マーシャルアーツ風格闘術で喧嘩も強く、さらに工員から奪ったニードルガンを経営的に使って、他人を支配していく。機を伺ってブリッジを占拠し、艦長の座に着いていたが、戦いの最中、皆を見捨てようとしたことが暴露され失脚する。



◀心惹かれていたユイリィに愛用のバンダナを渡し、姿を消した。



◀艦内で逃亡生活を続け痩せ細る。再会した昂治に食料を分けてもらい飢えを凌ぐ。



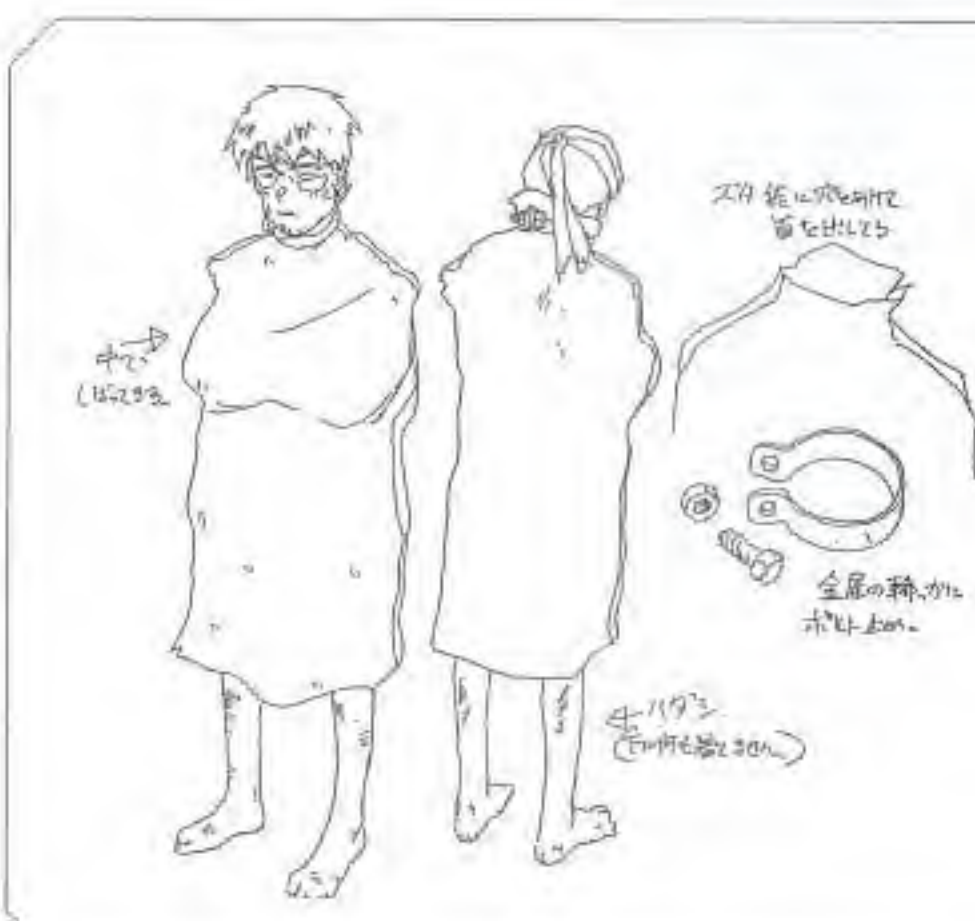
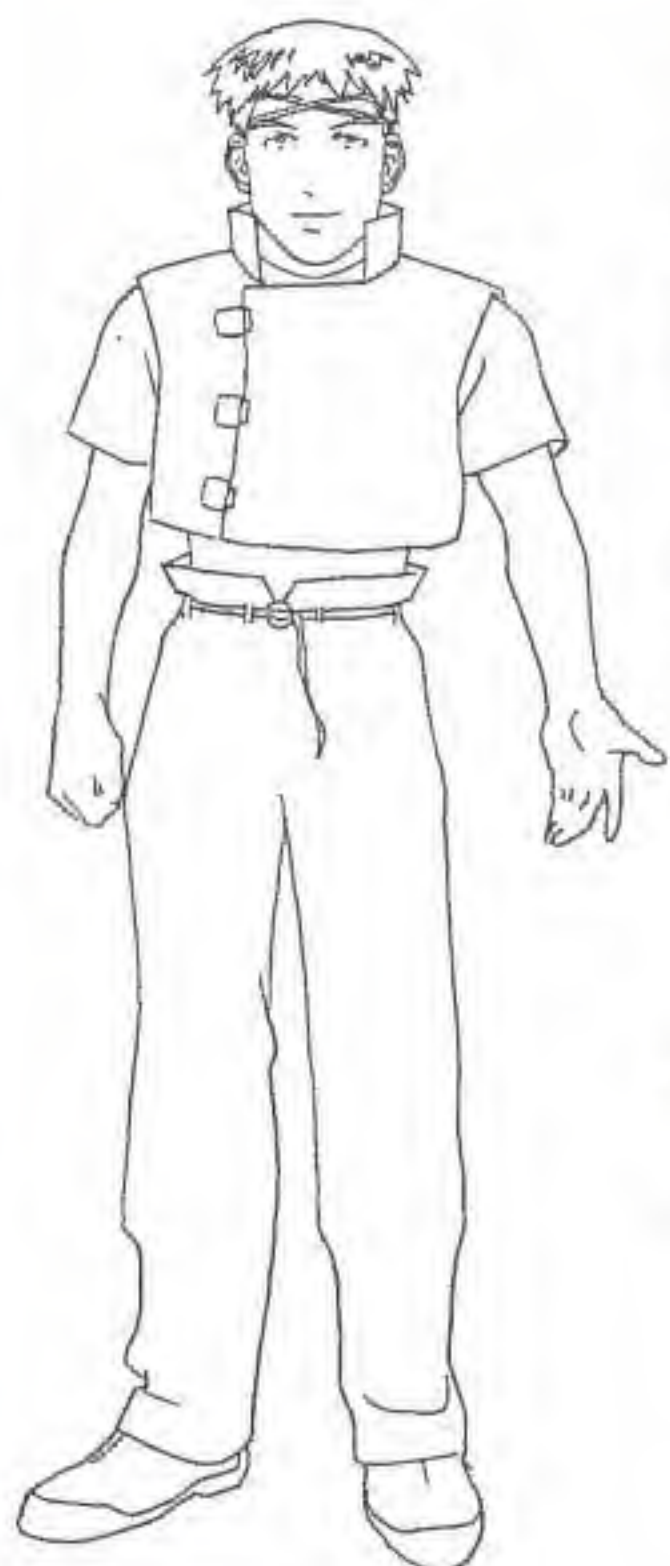


# フー・ナムチャイ

HOU NAMUCHAI

年齢:16歳 / 生年月日:2209年1月3日 / 血液型:  
O型 / 身長:177.0cm / 出身:土星の衛星ハイ  
ペリオン / 専攻:第二種航宙課

チーム・ブルーのNo.2。無口なブルーに代わって指示を出す片腕的存在。ブルーとは親戚筋にあたる。腕っぷしも強いが、何より口が達者で弁が立ち、ブリッジ占拠時は艦内放送のみで生徒たちの支持を掌握してしまうほどである。昂治がパーティを提案した際も司会役を買って出て場を盛り上げた。





# リュウ・ギイル

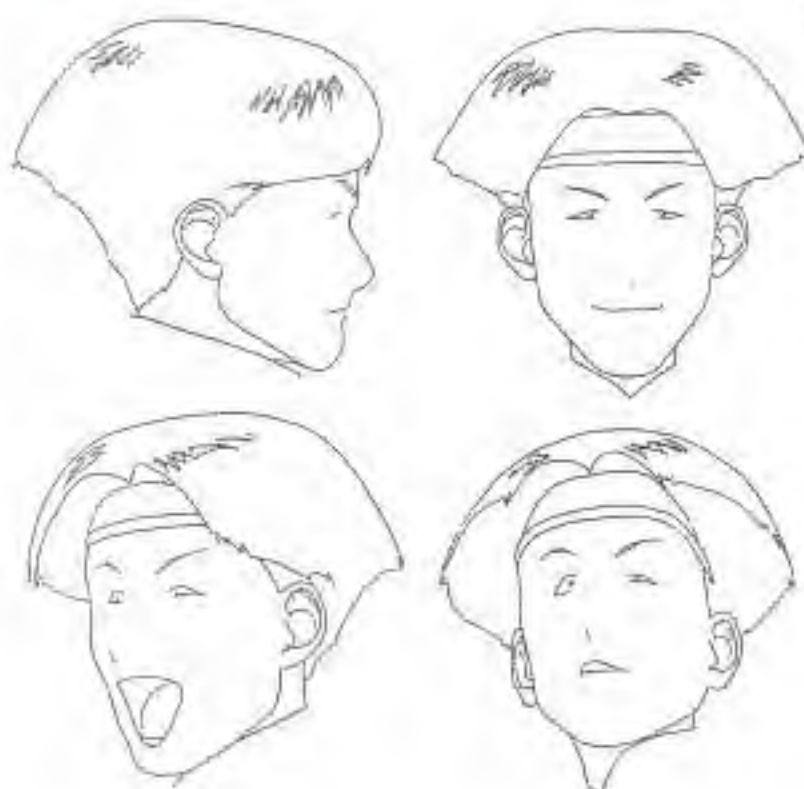
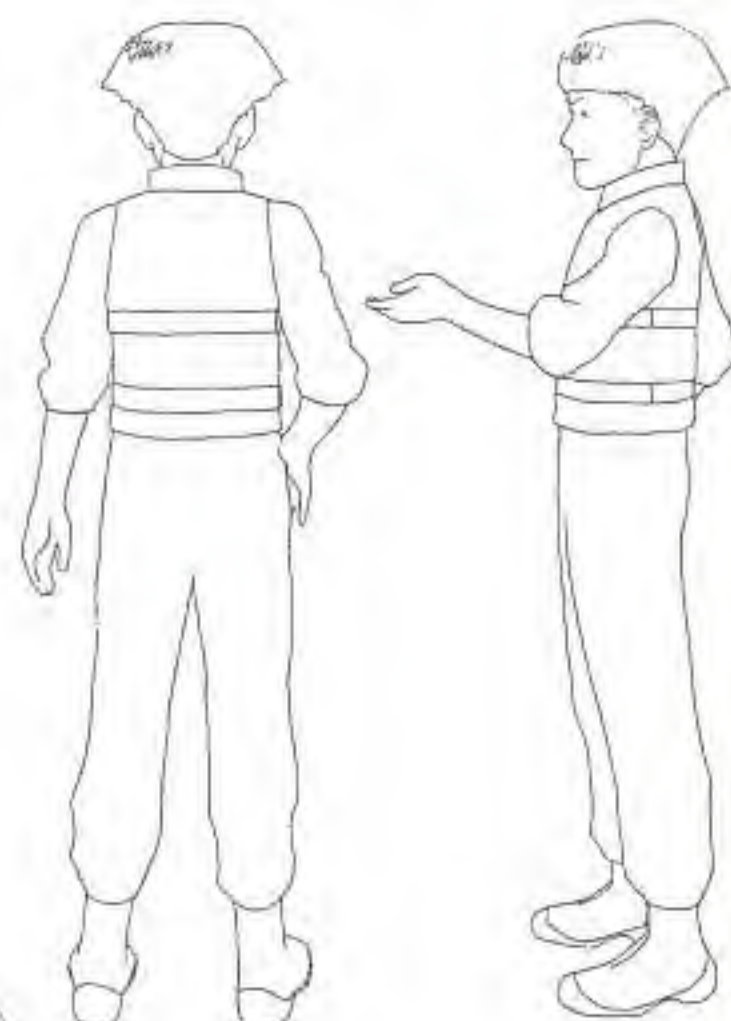
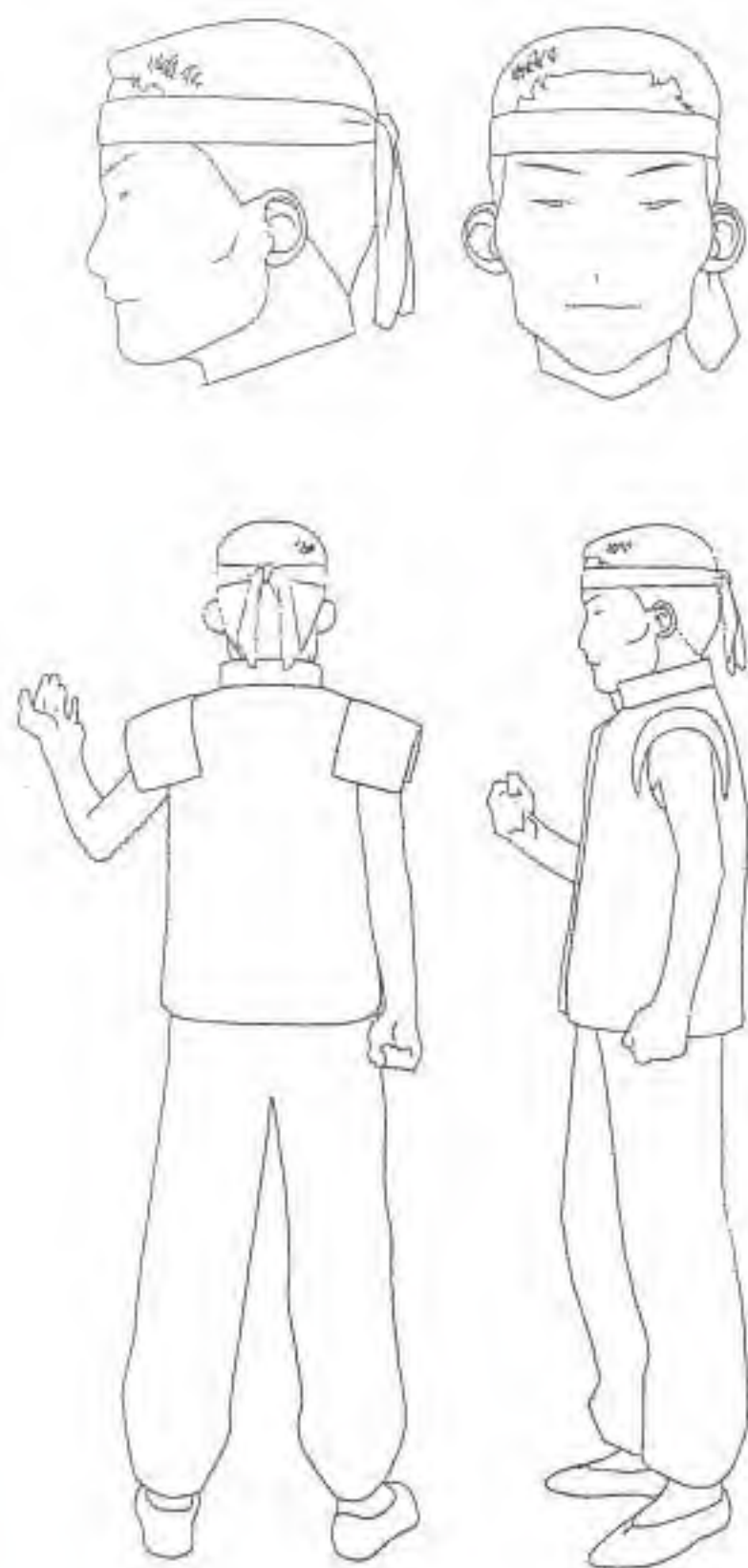
年齢：16歳

チーム・ブルーの一員。見た目通りの暴力的な少年で、深く物事を考えたりしない。ブルー政権時は、親衛隊を率いて艦内の見回りを行っていた。

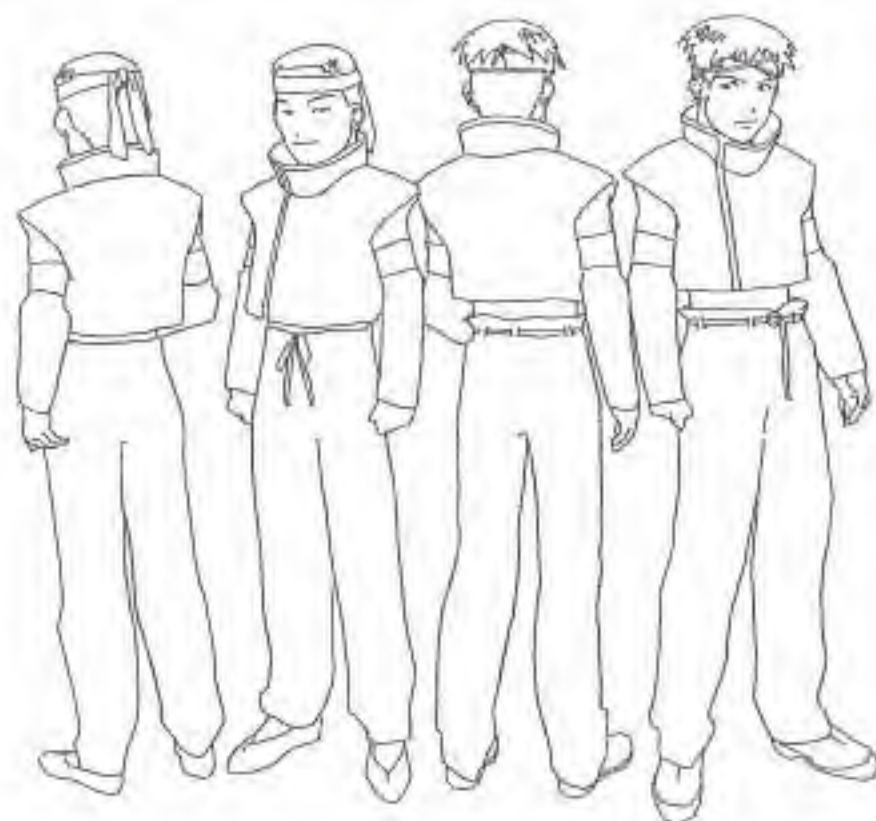
# ソン・ドッポ

年齢：16歳／専攻：技術課

チーム・ブルーの一員。ブルーに屈服してチーム入りしたらしく忠誠心は低め。グランの企みに協力してヴァイタル・ガーダーを独占しようとする。その後、裏切り者として酷い制裁を受けた。



▲ブルー失脚後、生徒たちに捕まり袋叩きにされる。拘束具を着せられ独房入りとなっていた。



◀独房から脱出したフーとリュウはイクミの部下となりガーディアンズとして艦内治安の維持に協力した。



# クリフ・ケイ

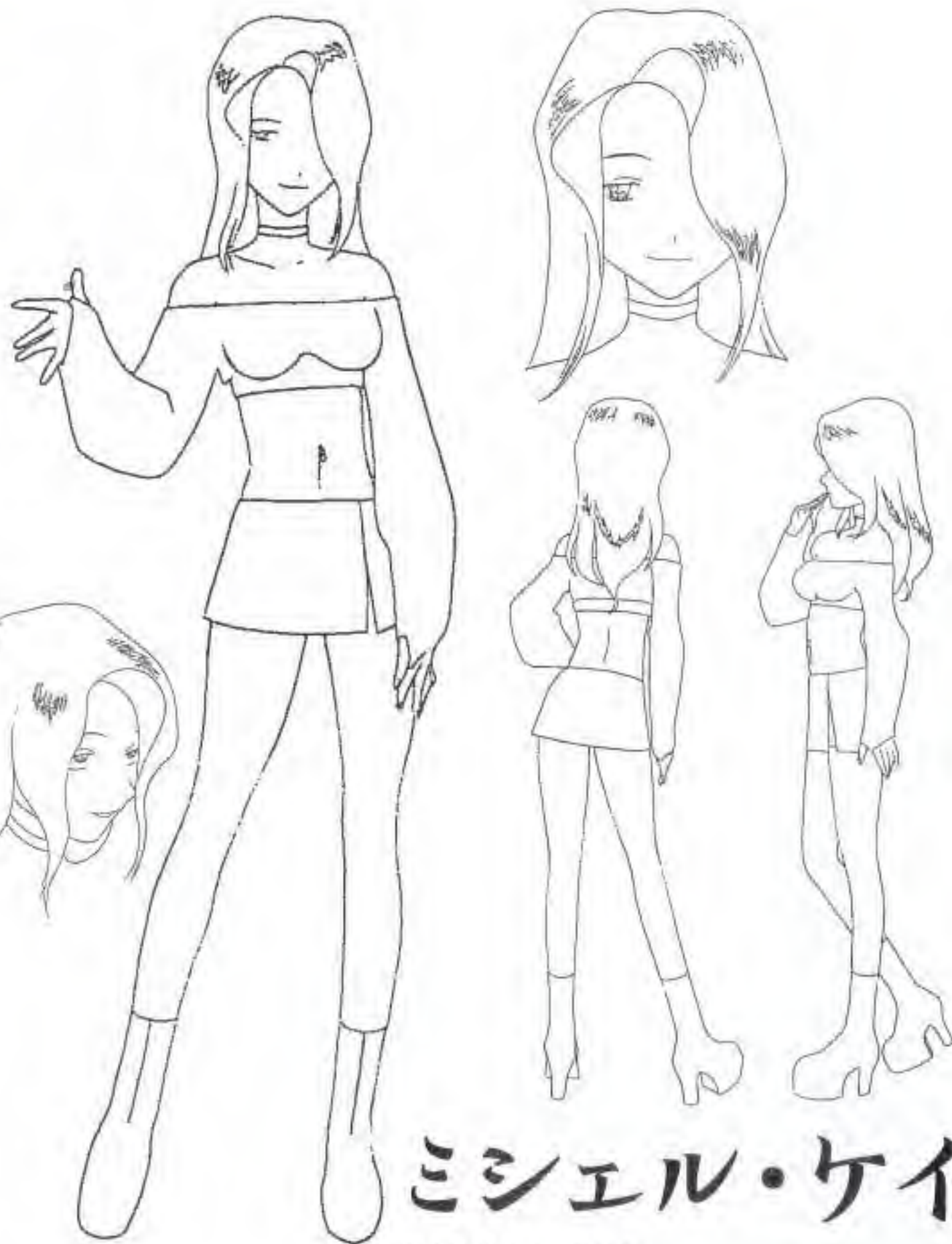
CRIFF CAY

年齢：15歳／生年月日：2210年11月11日／

血液型：B型／身長：182.0cm／

3サイズ：B100・W62・H95／専攻：看護課

チーム・ブルーの一員。見た目は美しく色っぽい女性だが、実はニューハーフ。巨乳に見える胸は豊胸手術によるものである。懐柔のためにチャーリーを誘惑していたが、反乱を起こした生徒から身を挺して守ってくれた彼を心から愛するようになる。終盤では、医療技術を学んでいたことが幸いし、瀕死の昴治を救うことができた。



# ミシェル・ケイ

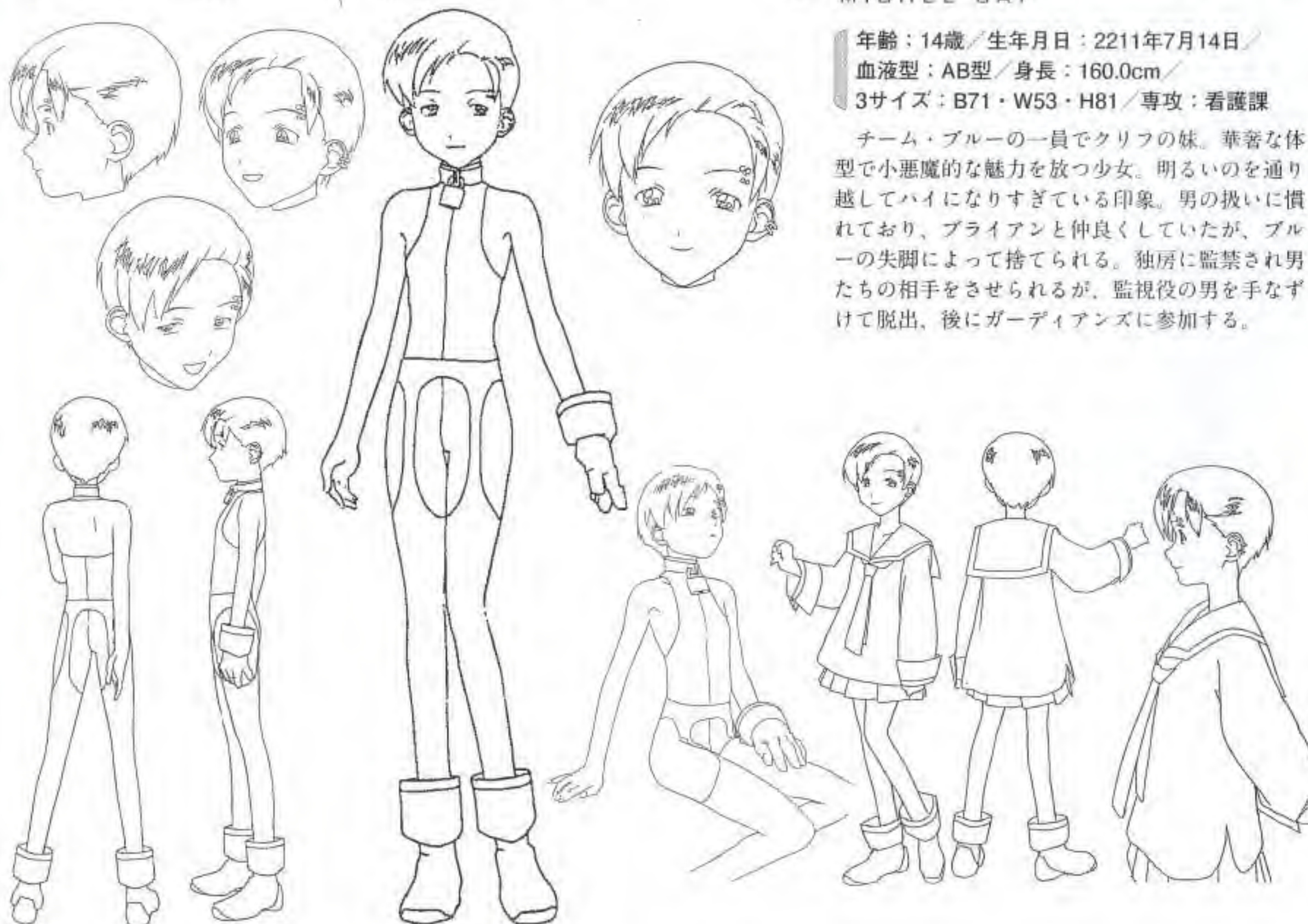
MICHEL CAY

年齢：14歳／生年月日：2211年7月14日／

血液型：AB型／身長：160.0cm／

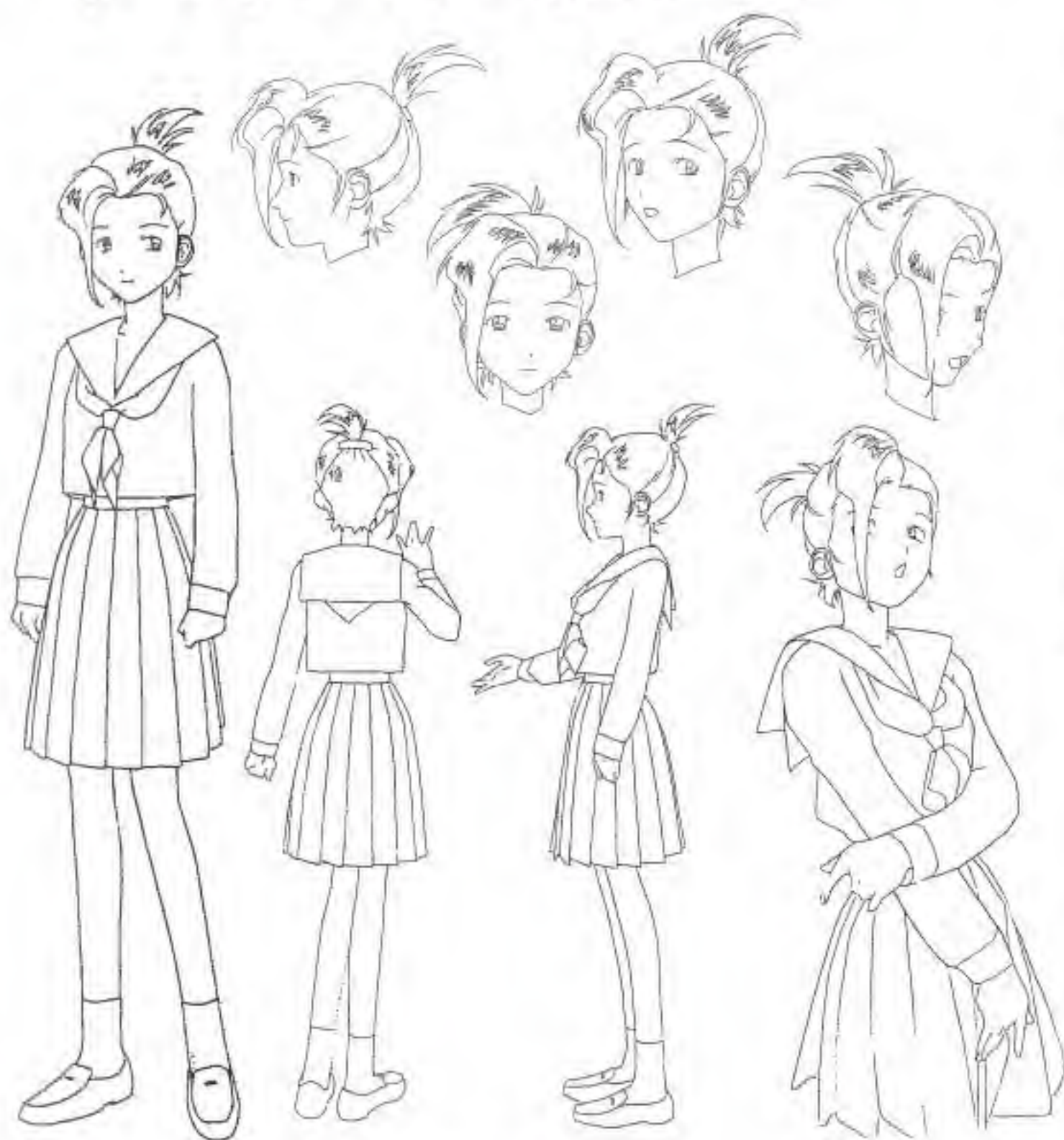
3サイズ：B71・W53・H81／専攻：看護課

チーム・ブルーの一員でクリフの妹。華奢な体型で小悪魔的な魅力を放つ少女。明るいのを通り越してハイになりすぎている印象。男の扱いに慣れており、ブライアンと仲良くしていたが、ブルーの失脚によって捨てられる。独房に監禁され男たちの相手をさせられるが、監視役の男を手なずけて脱出、後にガーディアンズに参加する。

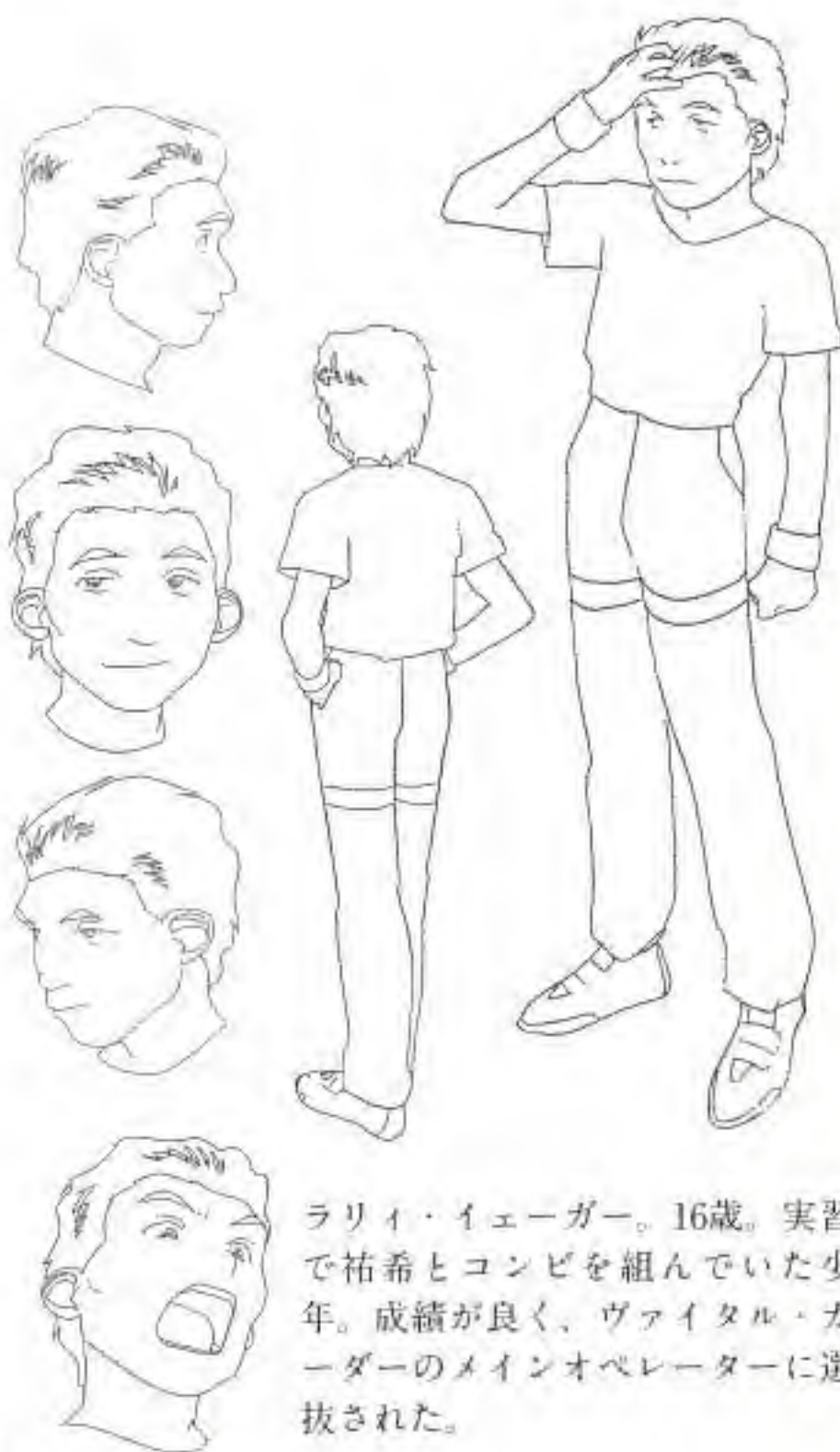




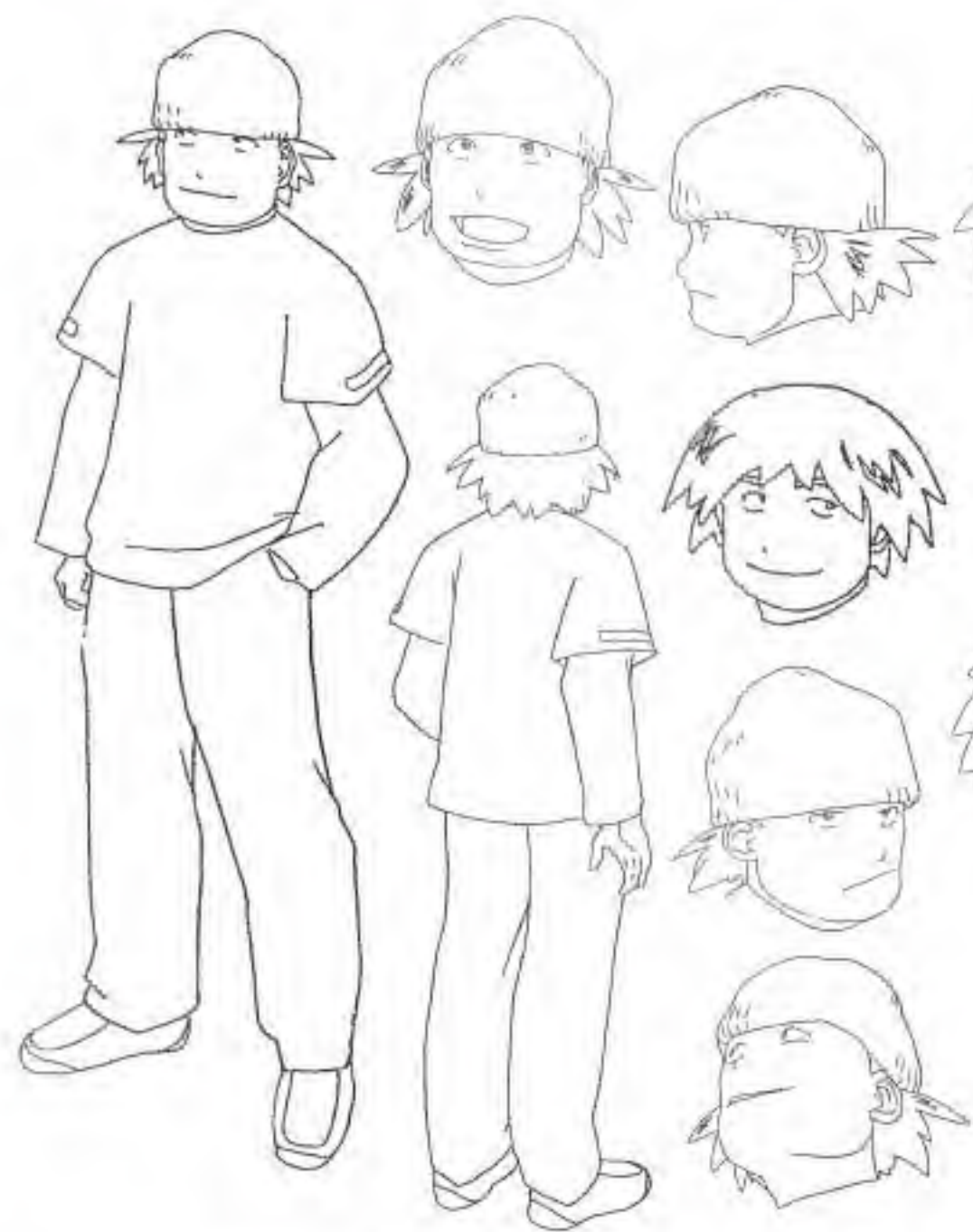
# その他の生徒たち



エリナ・リグビー。16歳。169cm。祐希の元彼女で一方的に振られてしまった。その失恋の苦しみから救いを求めてファイナの信者となる。



ラリイ・イエーガー。16歳。実習で祐希とコンビを組んでいた少年。成績が良く、ヴァイタル・ガーダーのメインオペレーターに選ばれた。

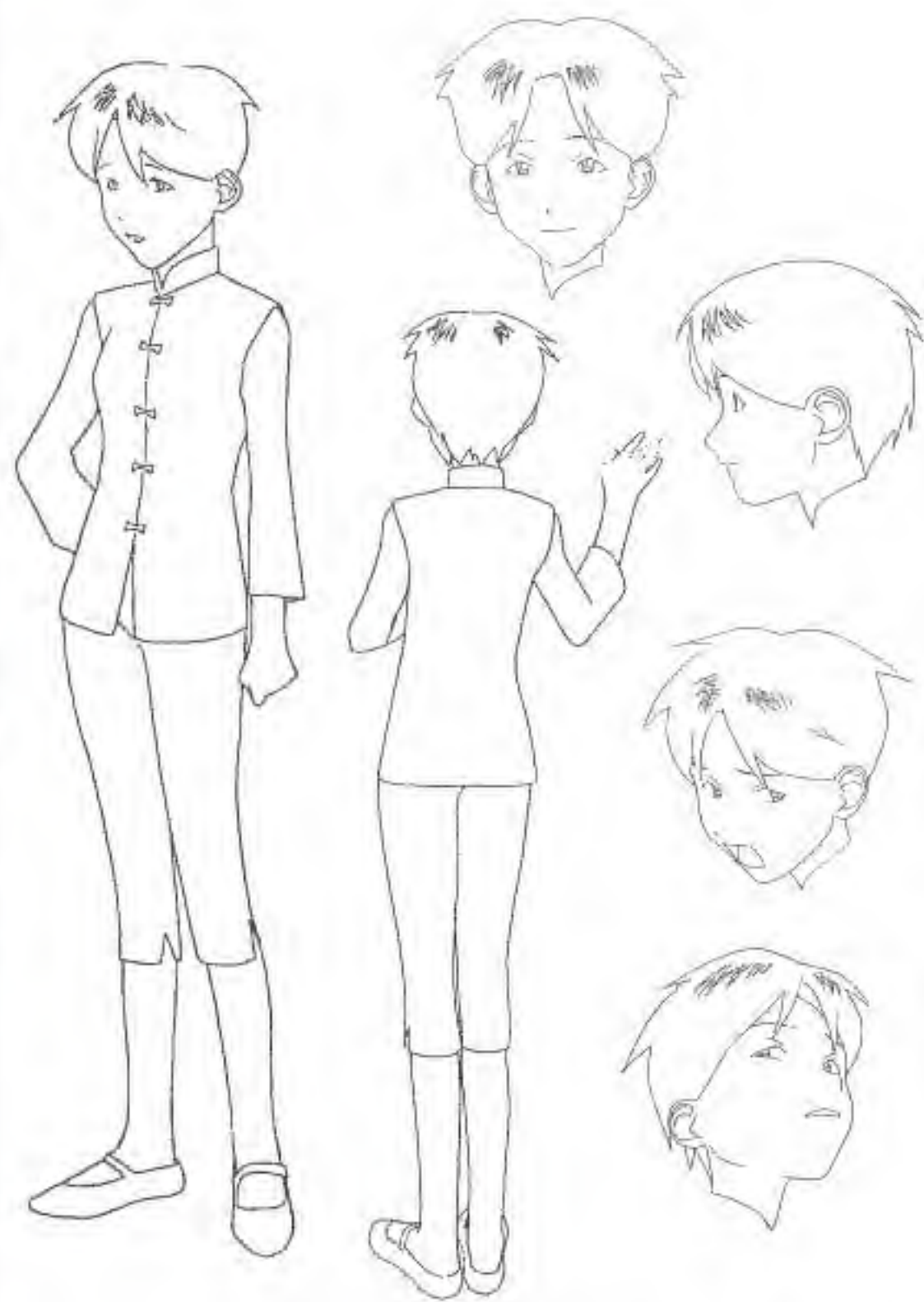


マルコ・パウル。16歳。ヴァイタル・ガーダーのメインオペレーターとしてラリイと共に選ばれる。



エマーソン・エルビオ（左）とリリッシュ・フラウ（右）。いたって普通のカップルだが、後にエマーソンが賭博にハマって、ふたりの仲に亀裂が生じる。

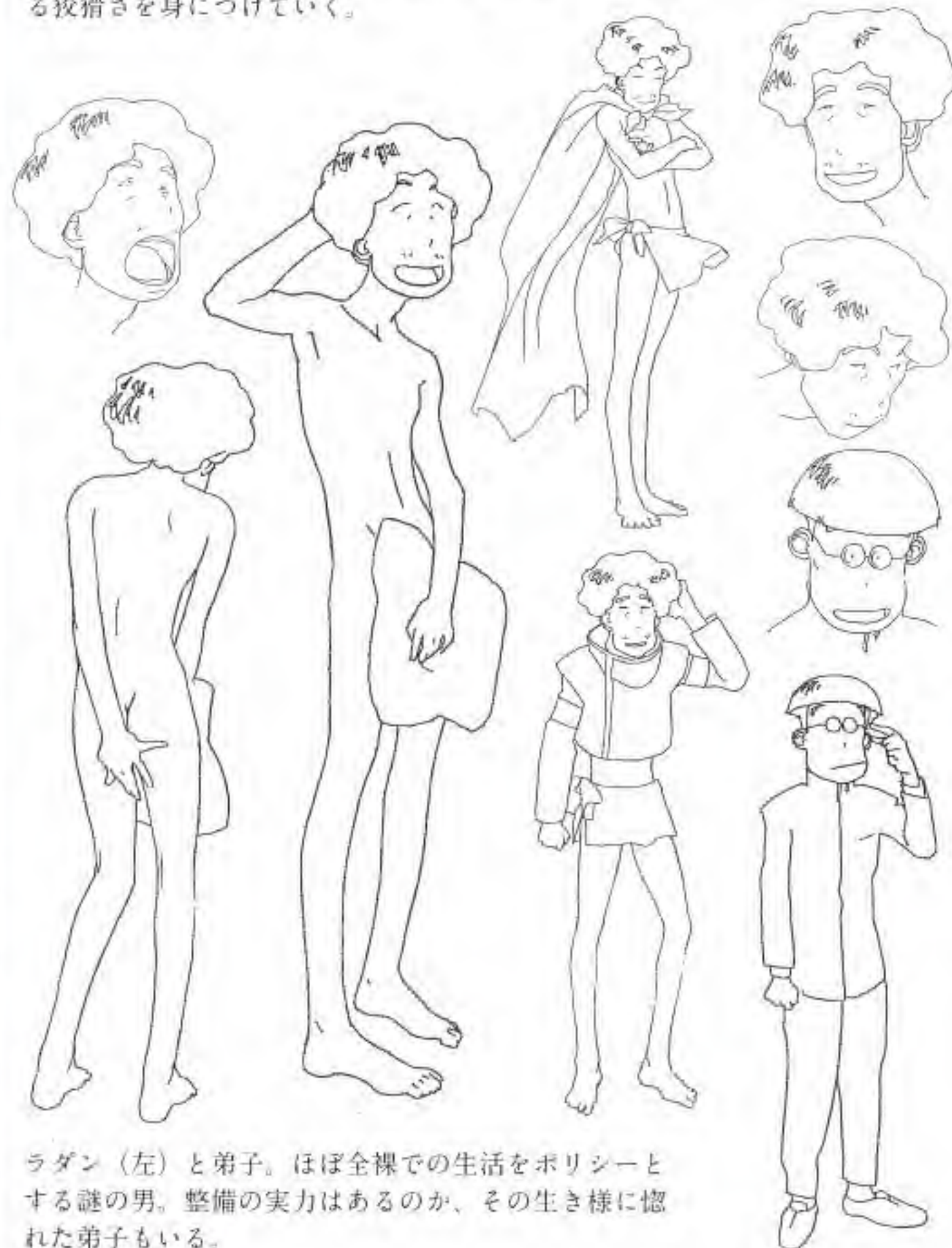




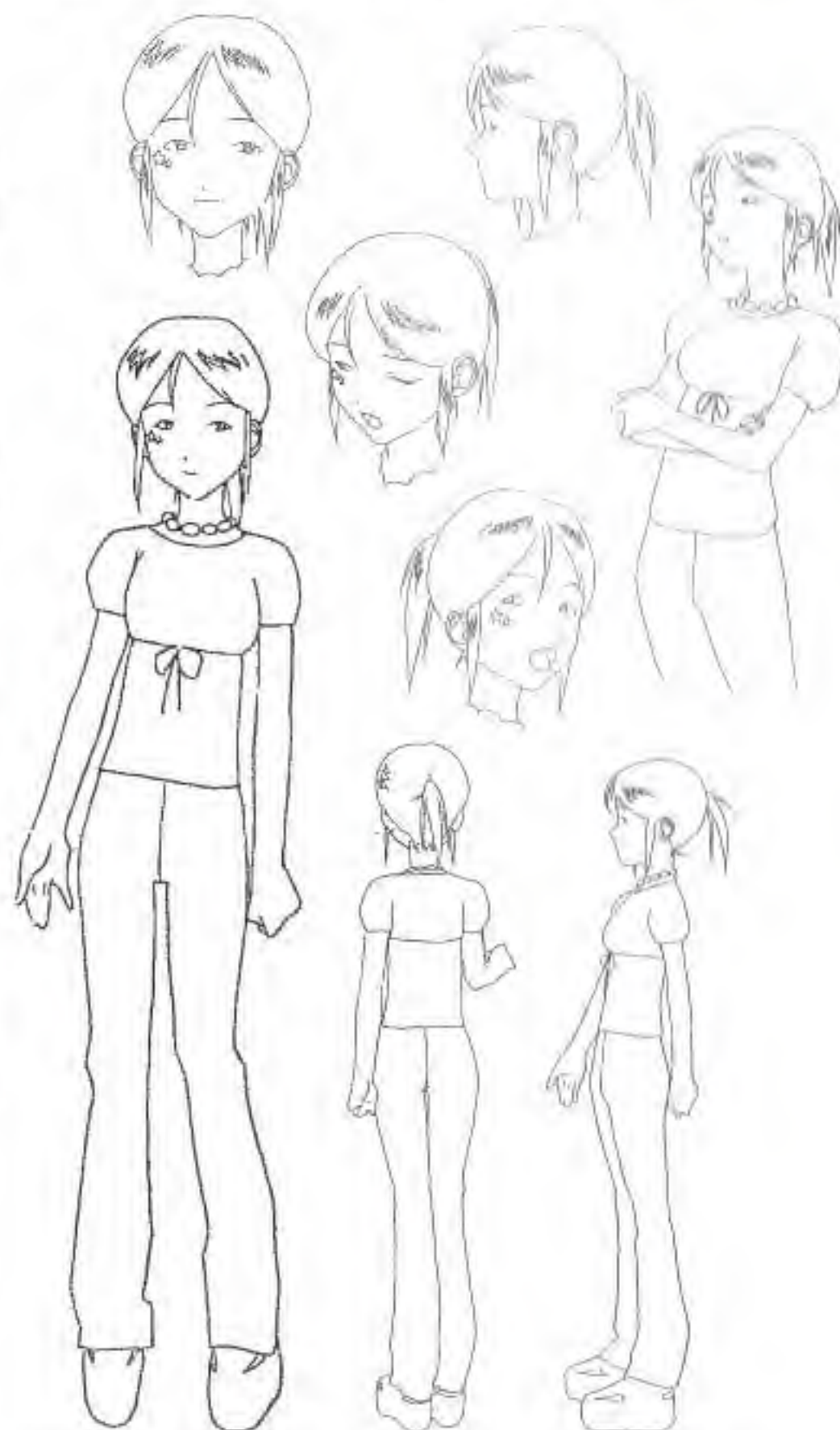
シャーロット・ラキュナス。ジョンソンに付きまとわれるのを上手くあしらっていたが、次第に彼を利用する狡猾さを身につけていく。



ジョンソン・コール。シャーロットをストーキングし続ける少年。彼女の恋人を闇討ちするほどの熱愛ぶりは意外にも後半になって功を奏することに。



ラダン（左）と弟子。ほぼ全裸での生活をポリシーとする謎の男。整備の実力はあるのか、その生き様に惚れた弟子もいる。



サンディ・アレン。リーベ・デルタでファイナとルームメイトだった。ファイナの元カレの存在を知っていたために殺されてしまう。





シャーロットの友人。ぬいぐるみが壊れて泣くシャーロットを慰めていた。



モリエラ・スロスコラフ。ブルー親衛隊の一員を務めていた少女。



ナタリー・シーン。ドラマCDでクローズアップされる少女。バスト100の美少女という設定。

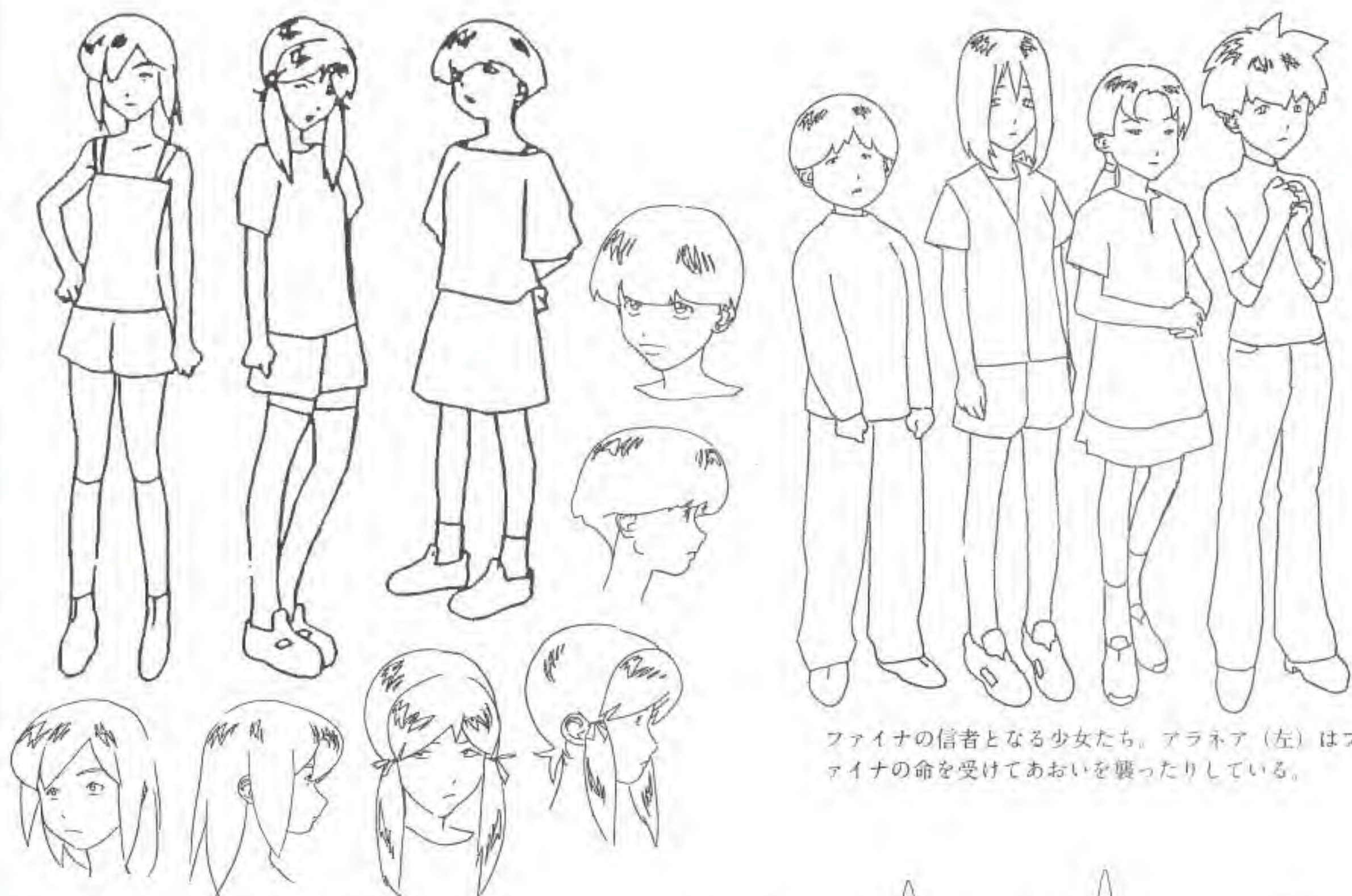


ブルーの抑圧に不満を抱き反乱を起こした生徒たち。チーム・ブルーのメンバーを捕らえて粛正を行う。



ミシェルの虜になる少年。



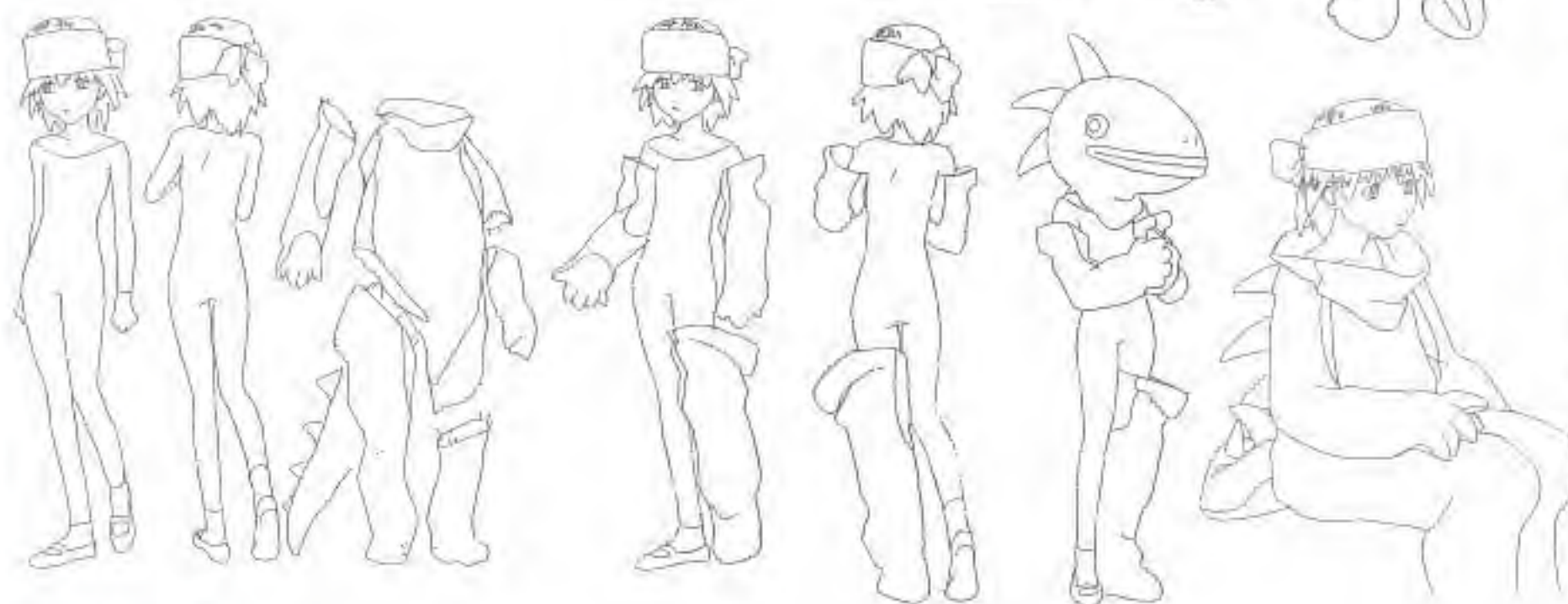


ファイナの信者となる少女たち。アラネア（左）はファイナの命を受けてあおいを襲ったりしている。

こずえをいじめる女生徒たち。同じ食堂で働いていたが、ポイントフリーの彼氏を持つこずえに陰湿ないやがらせを始める。



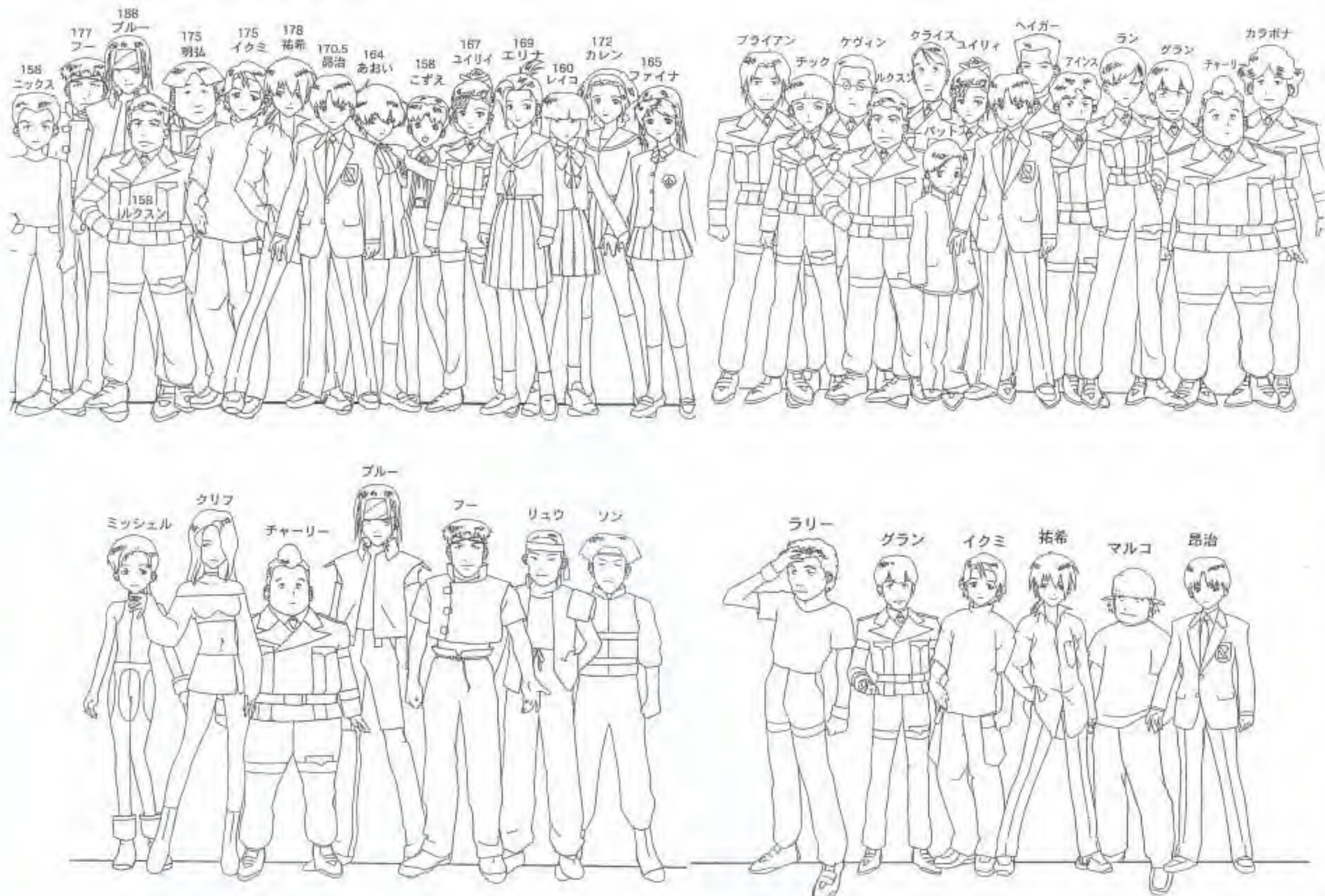
Eランクの生徒たち。能力の低い者たちとしてヘイガーからは切り捨ての対象となってしまう。



キブレ=キッキ。毎回、ちょっとだけ出てくる着ぐるみ少女。バラバラになった着ぐるみのパーツを探し求めて艦内をさ迷う。

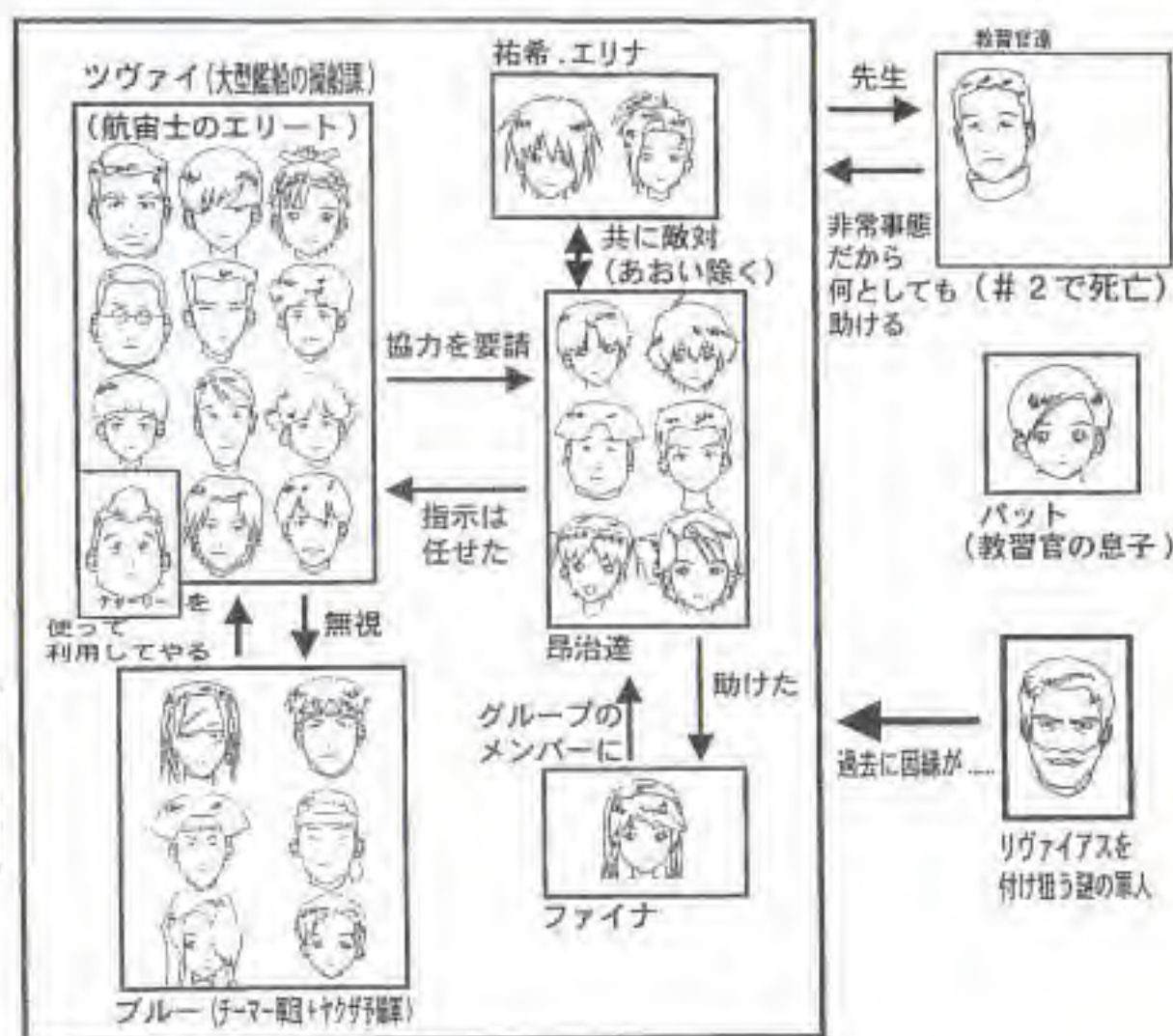
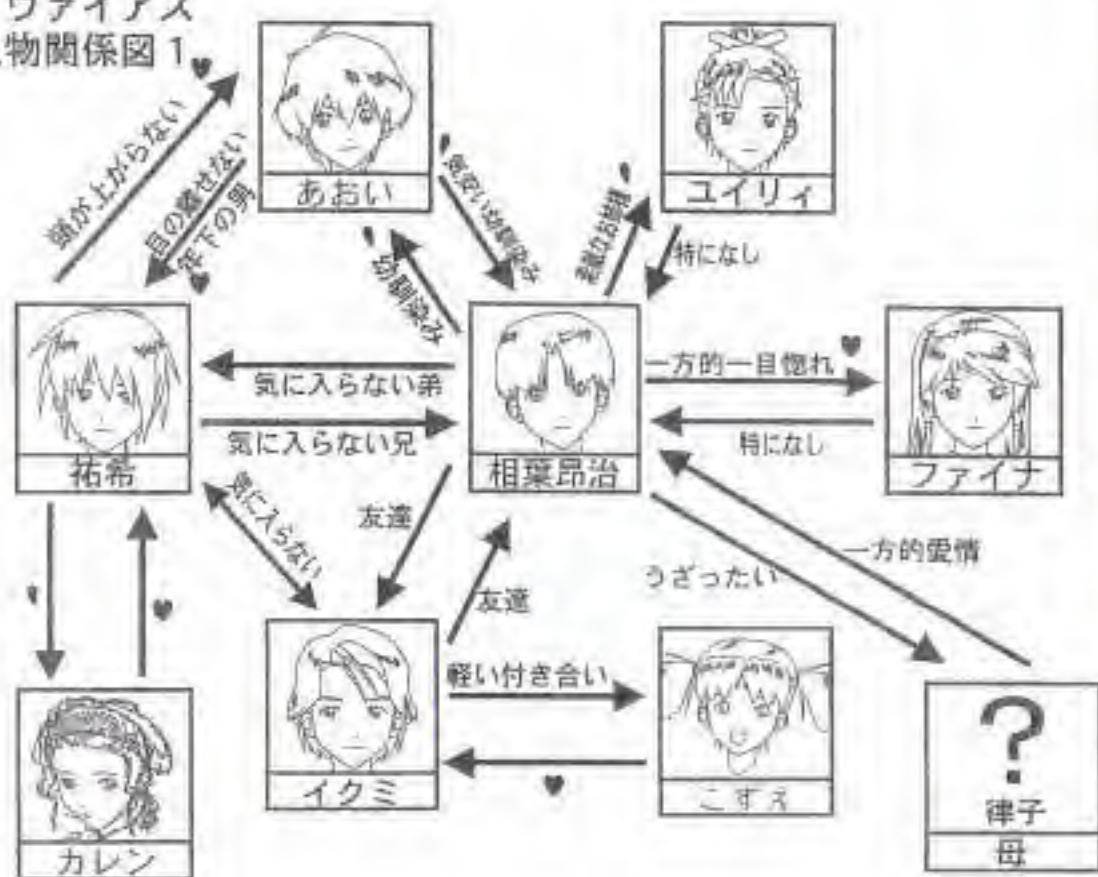


# 人物対比



# 相関図

リヴァイアス  
人物関係図 1



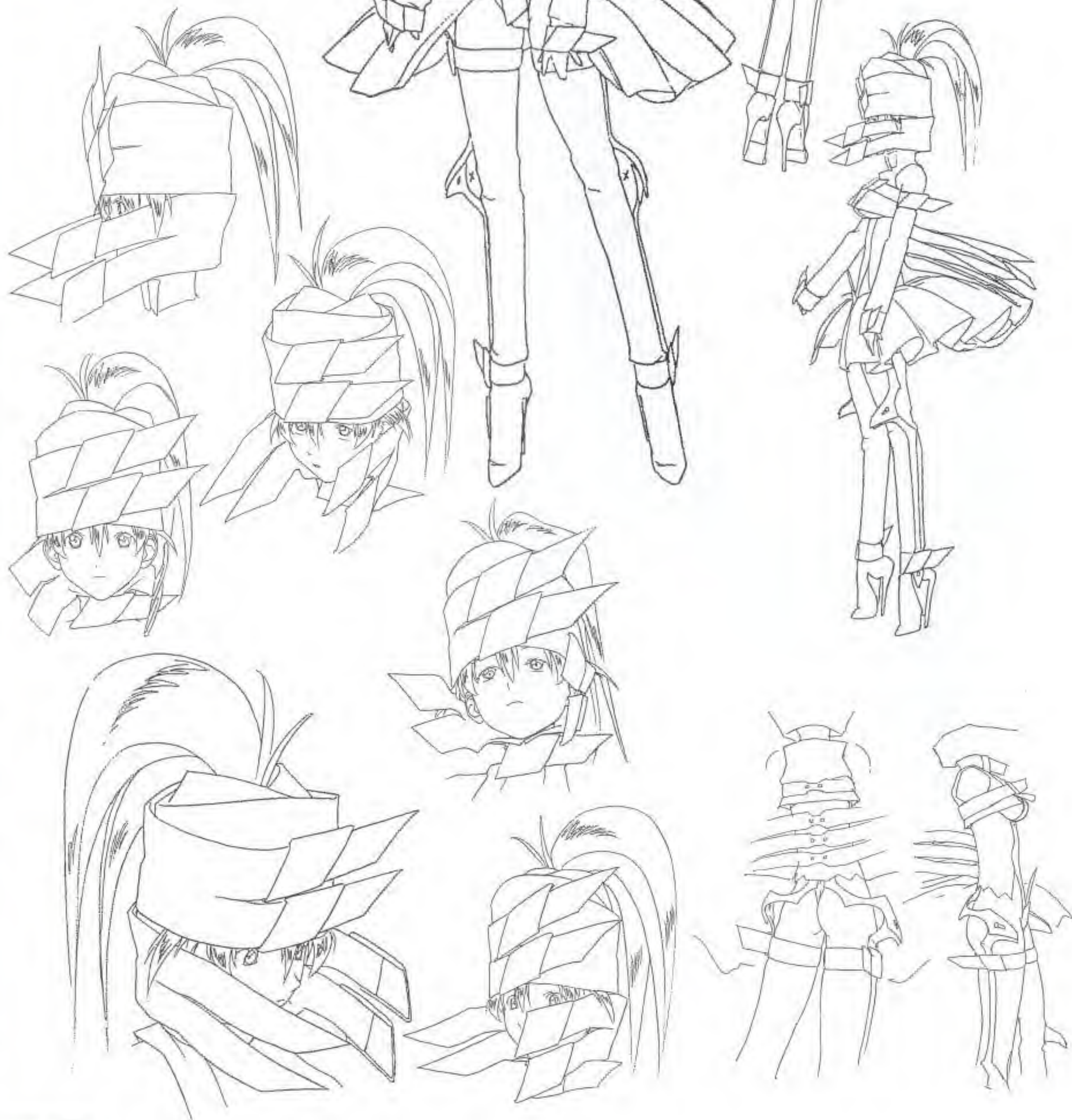


# ネーヤ

NAYA

年齢・生年月日・血液型：全て不明／  
身長：170.5cm

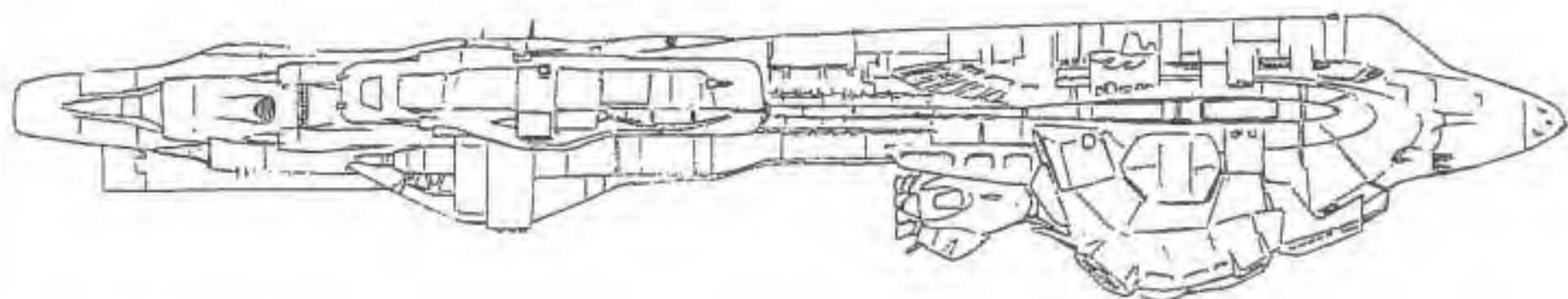
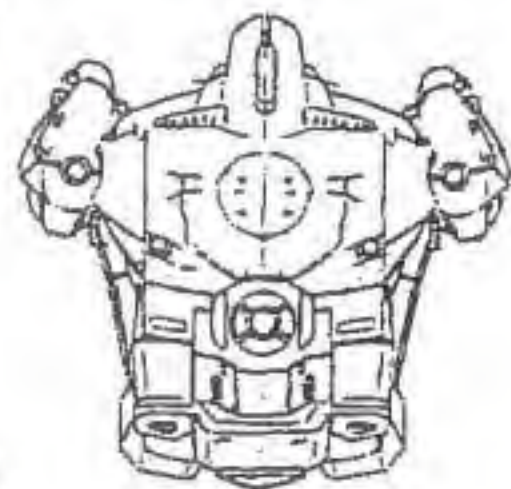
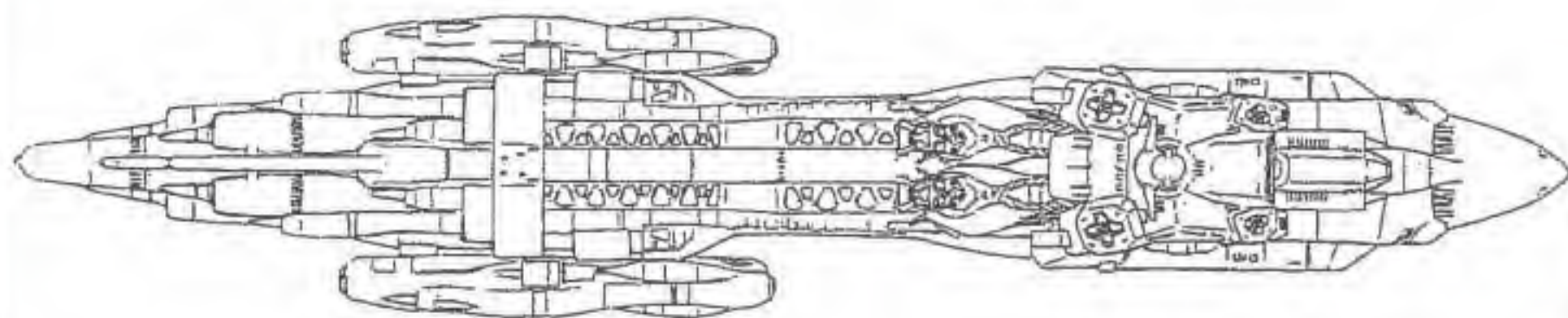
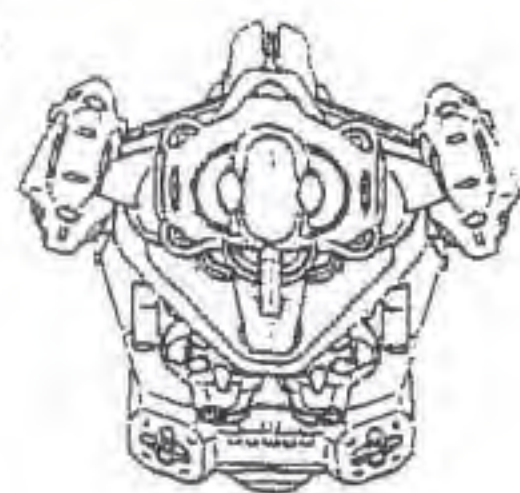
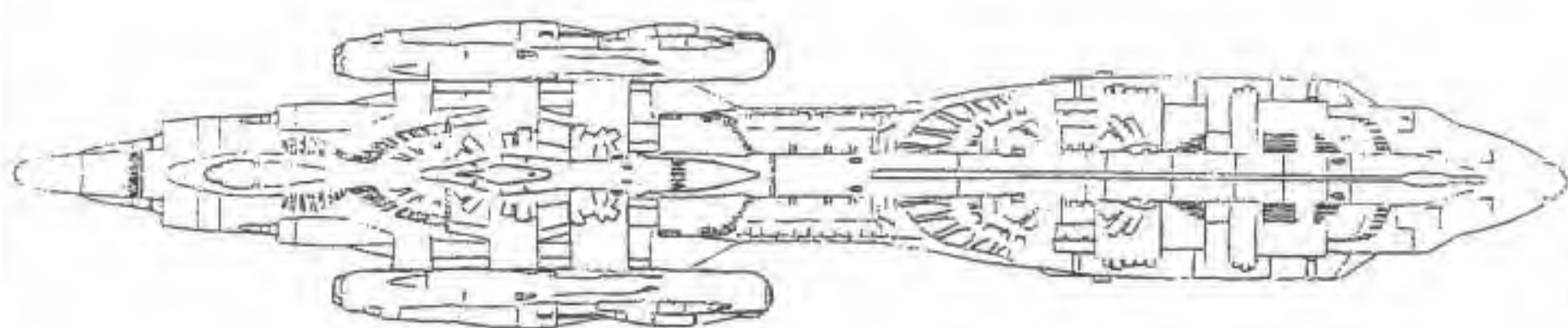
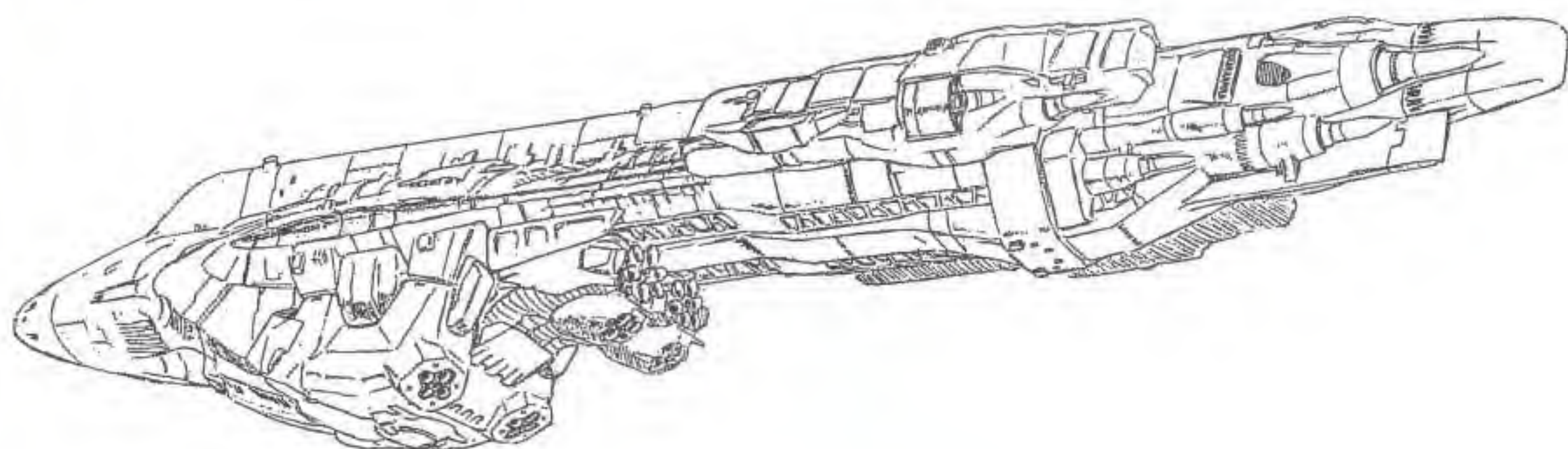
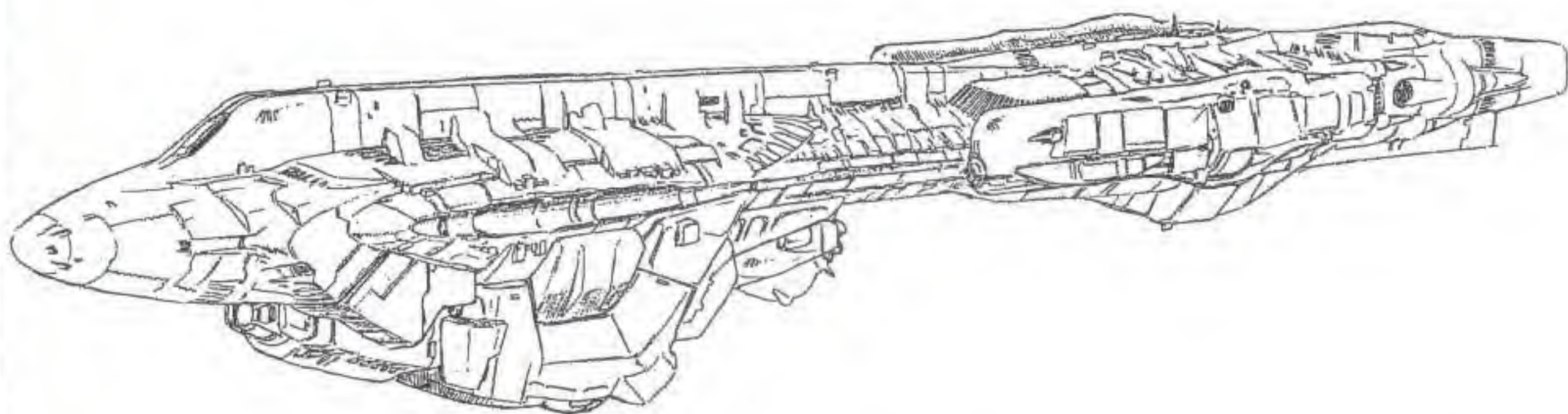
リヴァイアス艦内に不規則に現れる謎の少女。その正体はリヴァイアスのスフィクスである。12年前、ヴァイア艦建造による事故により命を落としたアンジェ（コンラッドの娘）に、霧状のスフィクスが取り付き、今のネーヤとなった。メタリックパープルの服の下は実は何も無い。最初は感情がなく、強い感情を発した者に同調し、その言葉を口にしていたが、次第に人の喜怒哀楽を学び、自我に目覚める。



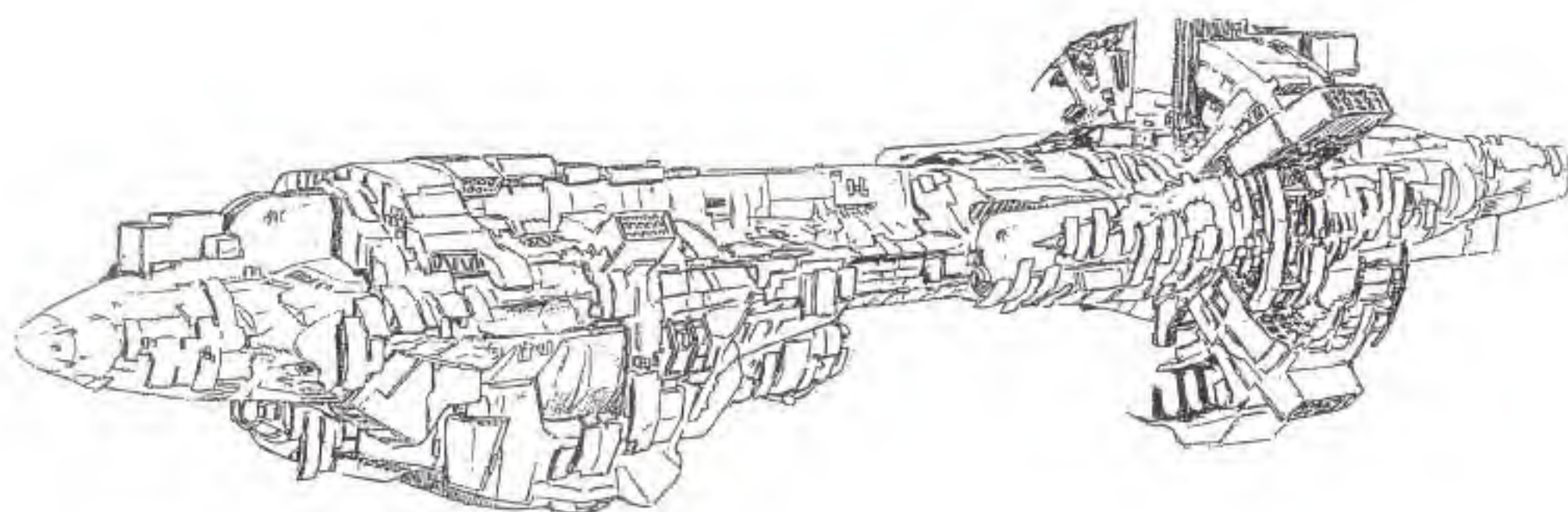




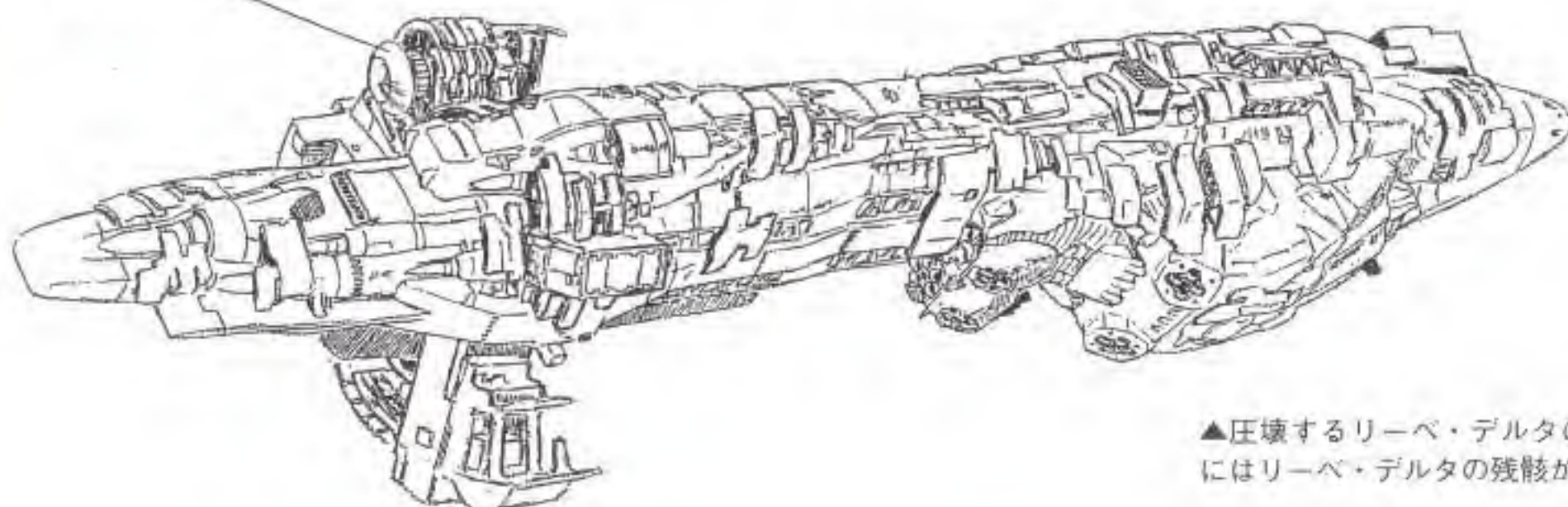




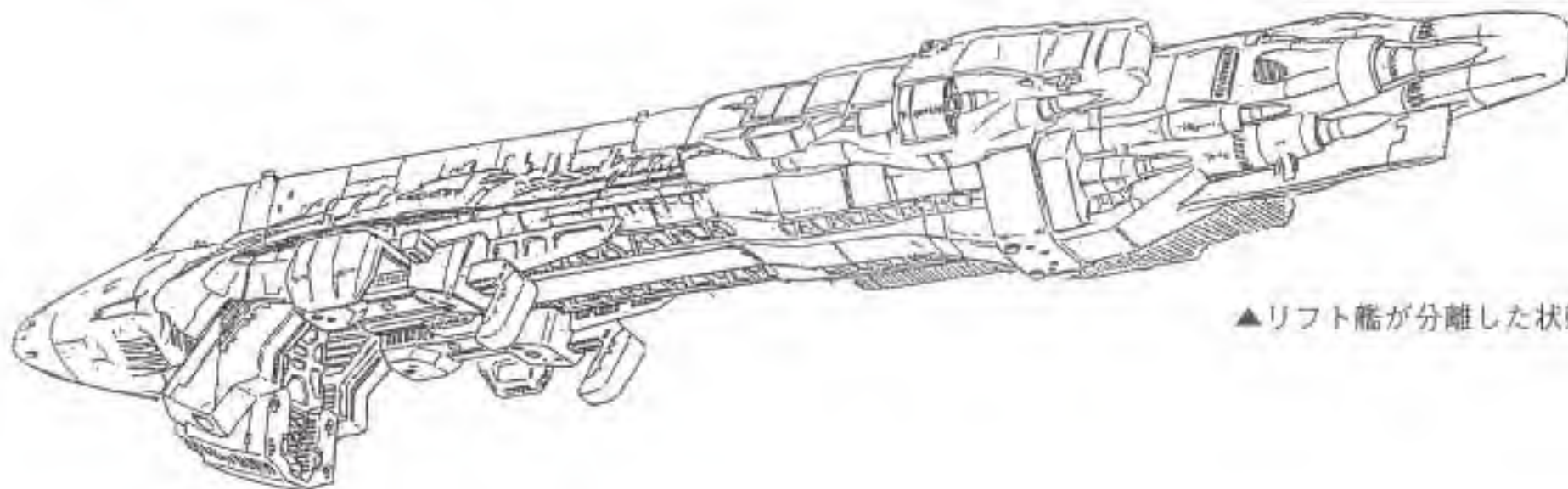
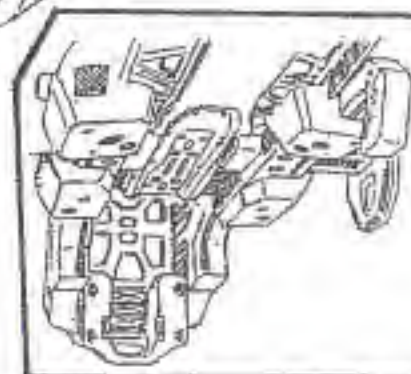
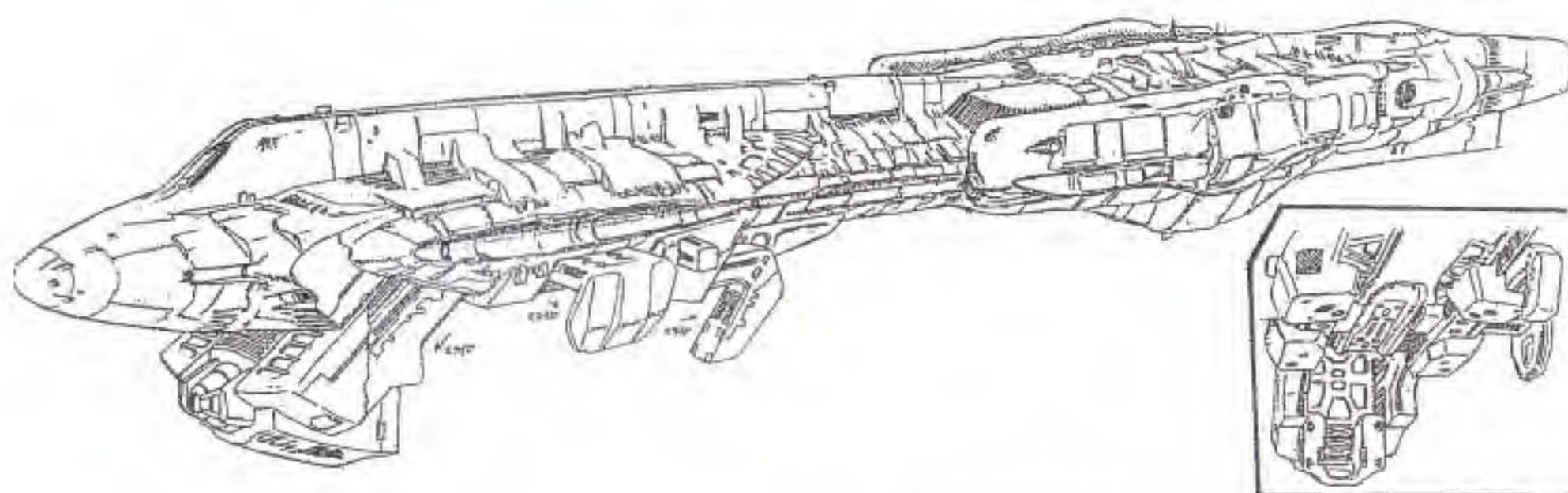




リフト艦



▲圧壊するリーベ・デルタの内部から強制的に発進。船体にはリーベ・デルタの残骸がくっついている。



▲リフト艦が分離した状態で“ブラティカ”とも呼ばれる。

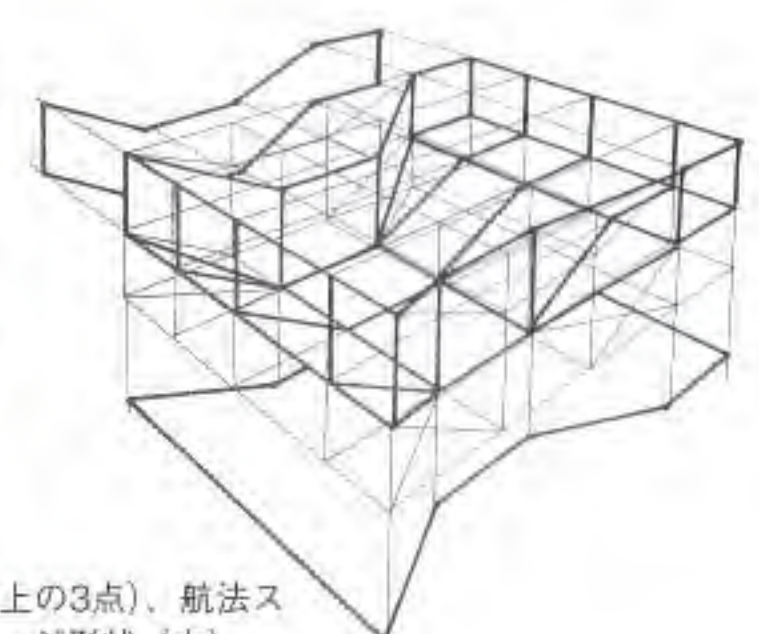
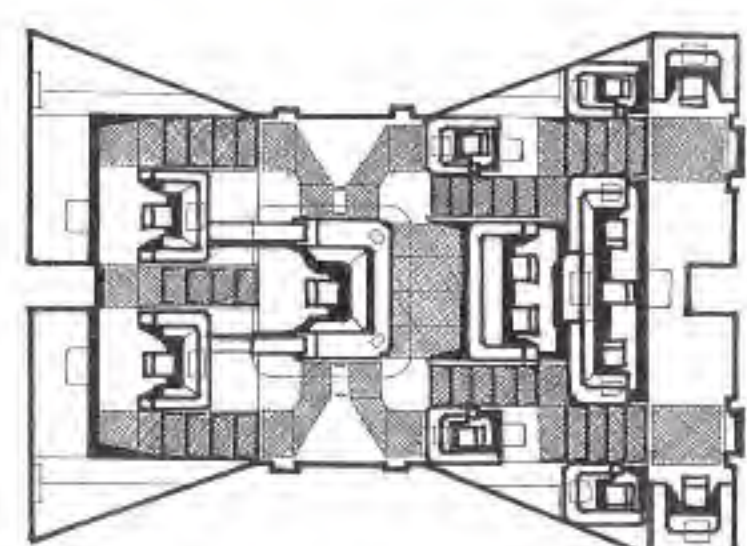
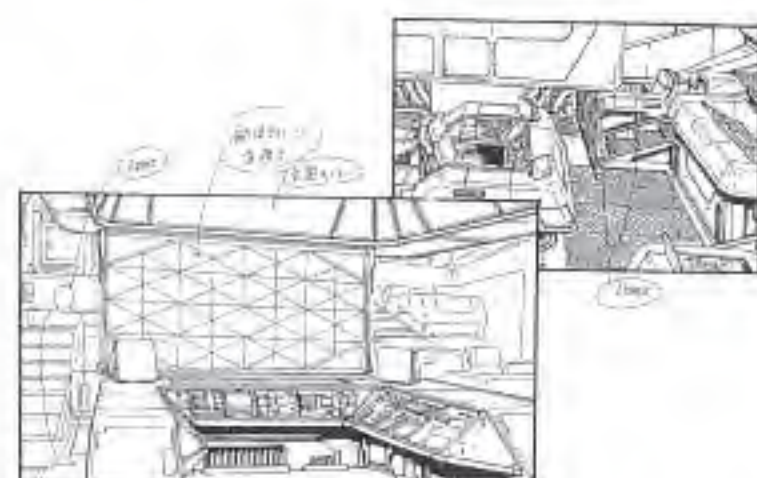
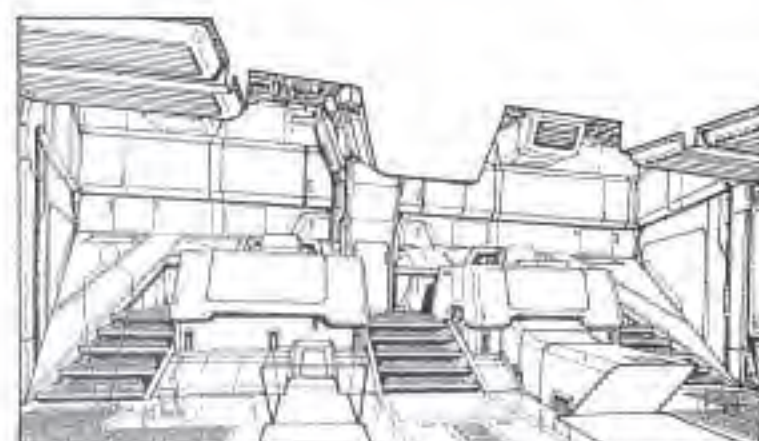
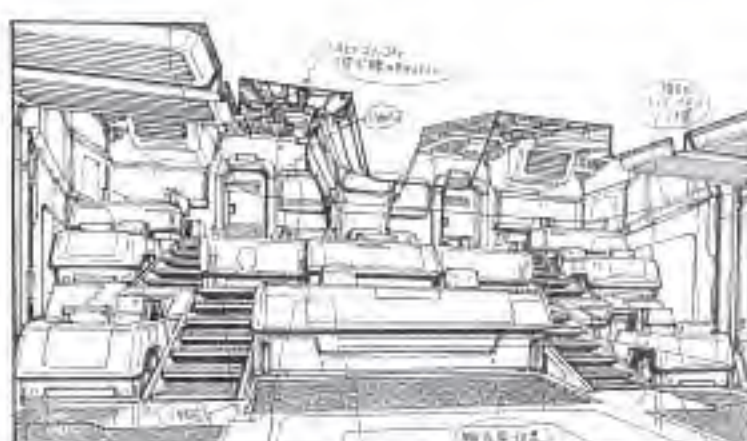
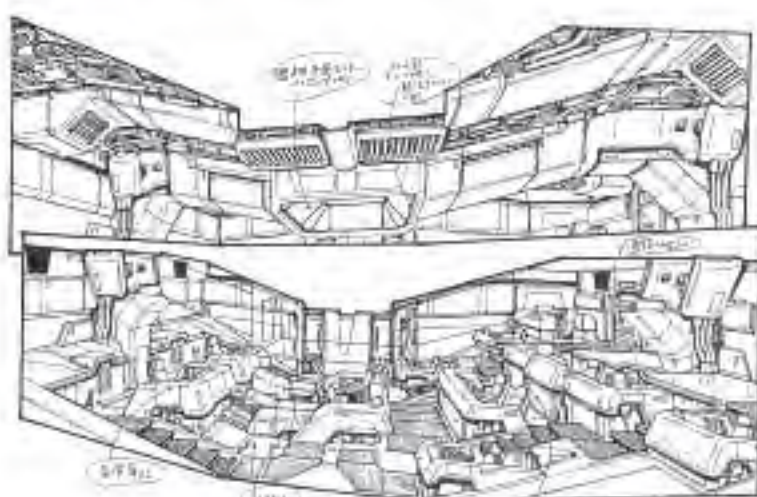
## 黒のリヴァイアス

全長996mの外洋型宇宙可潜艦。ゲドゥルトに棲息する生物ヴァイアを用いて建造された全6隻のヴァイア艦のひとつ。過去に暴走して以来起動しなくなり、リーベ・デルタの内部に秘匿されていた。武装は2門のバルジキャノンとヴァイタル・ガーダー・アインヴァルト。

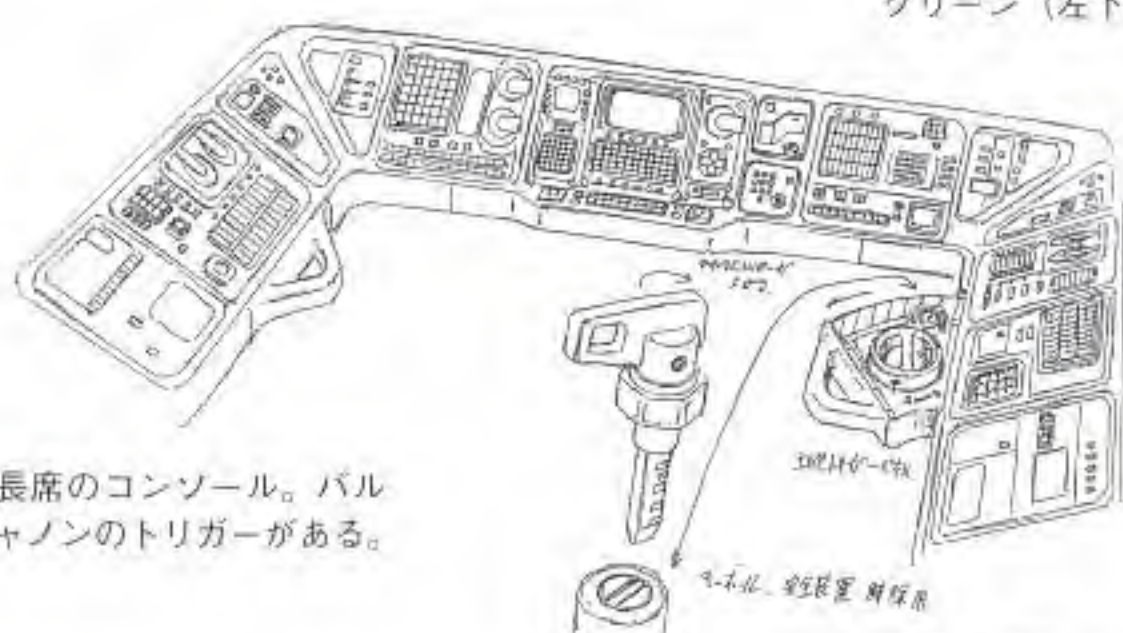


# リヴァイアス艦内設定

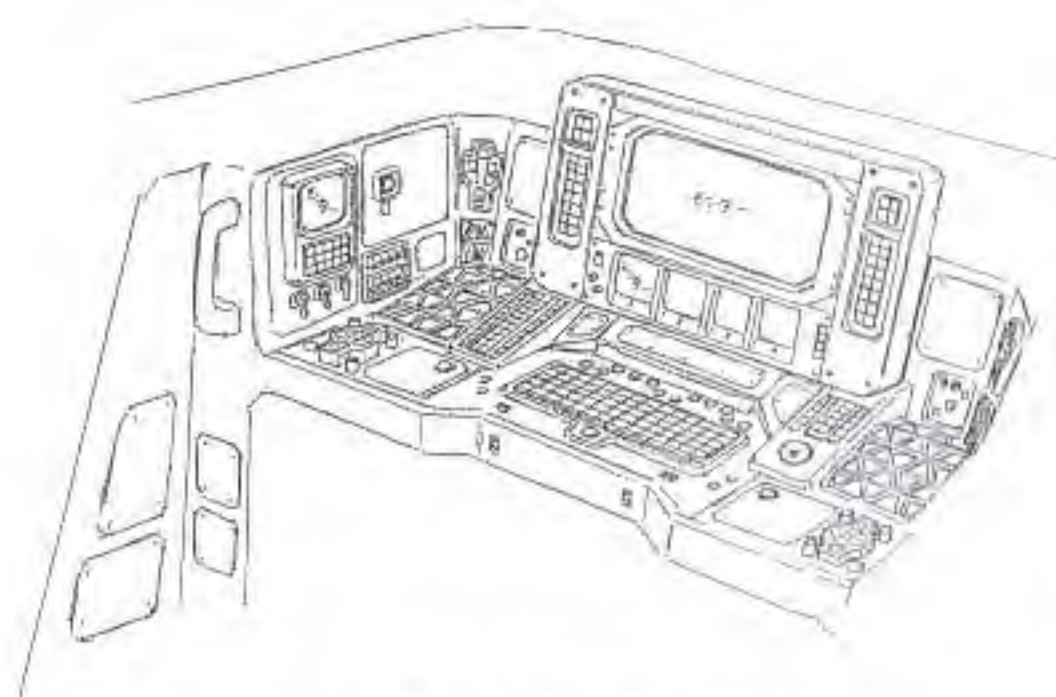
## ブリッジ



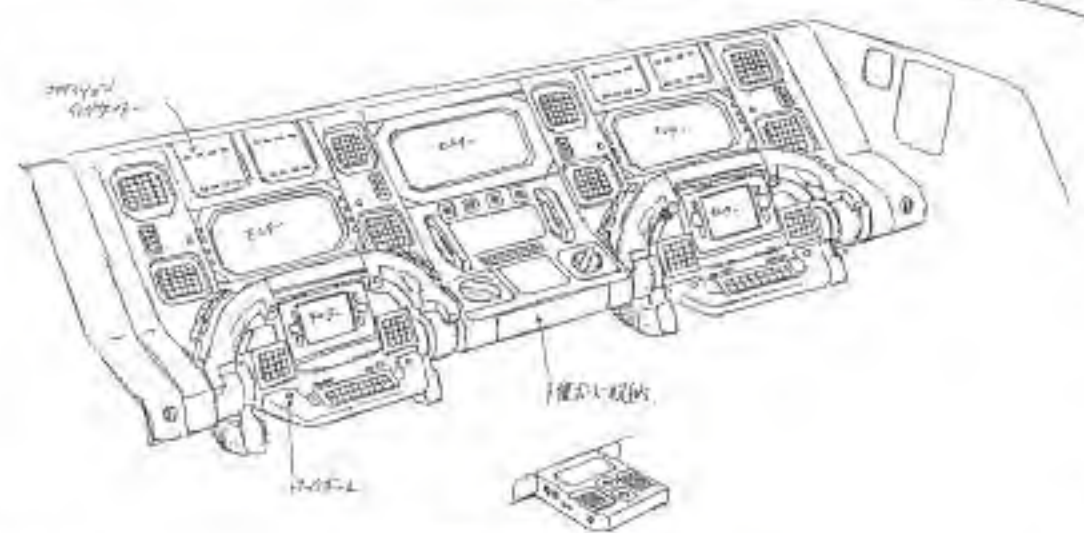
▲ツヴァイが常駐するブリッジの詳細（上の3点）、航法スクリーン（左下）、俯瞰図（中央）、ブリッジ形状（右）。



▲艦長席のコンソール。バルジキャノンのトリガーがある。



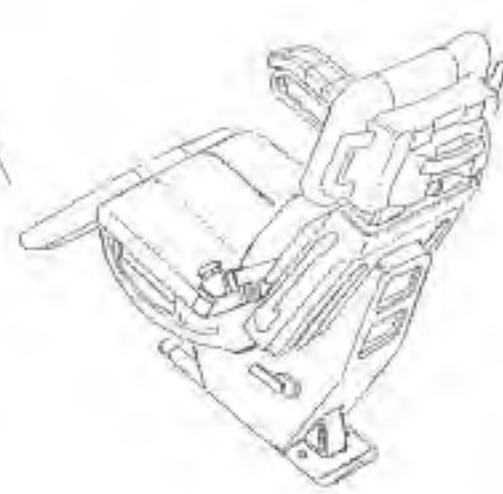
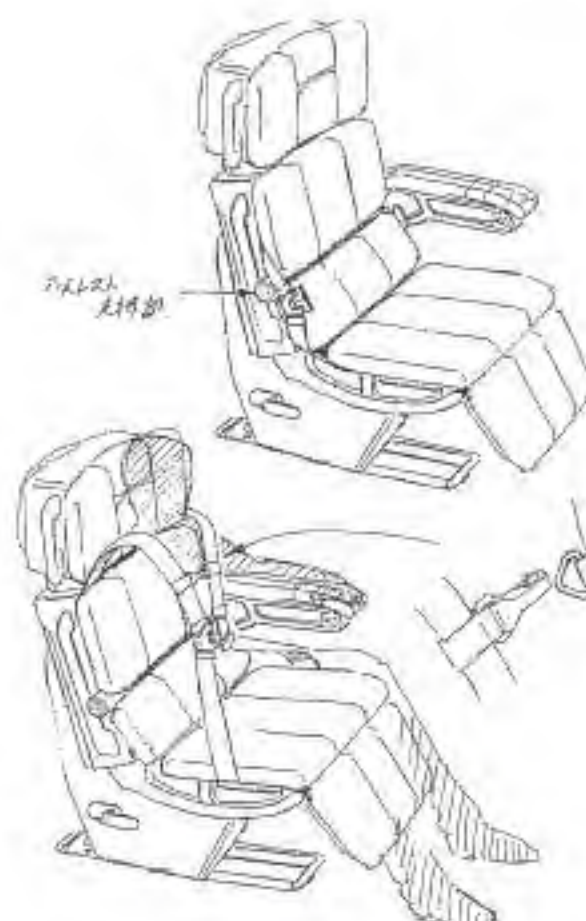
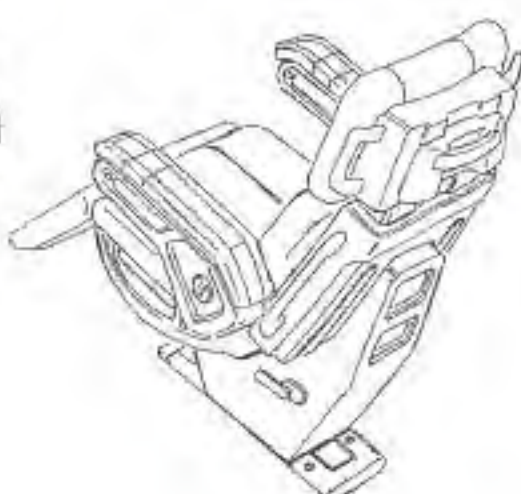
▲副官やオペレーター用の一人掛席のコンソール。



▲操舵席のコンソール。

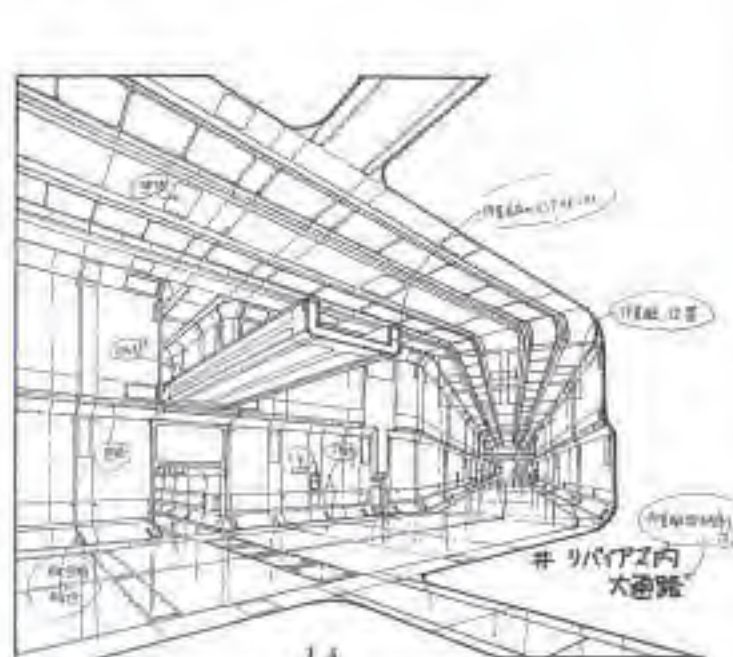


▲ブリッジシート。

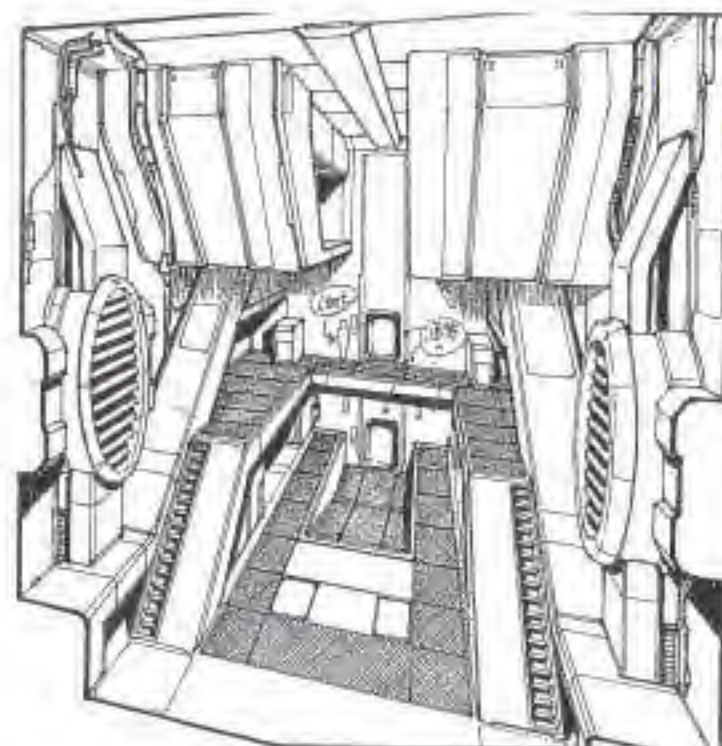
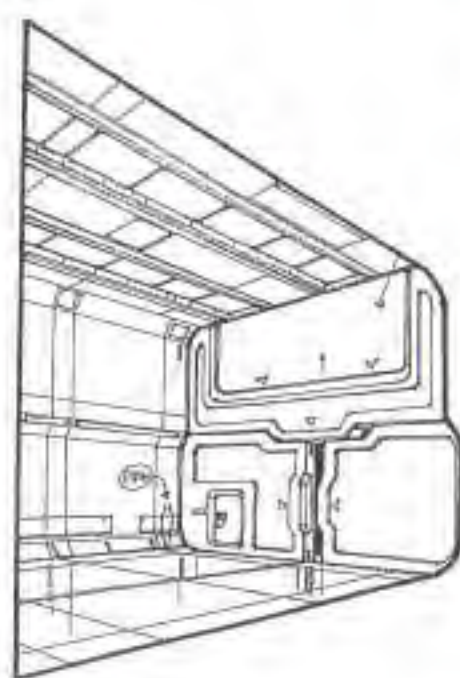
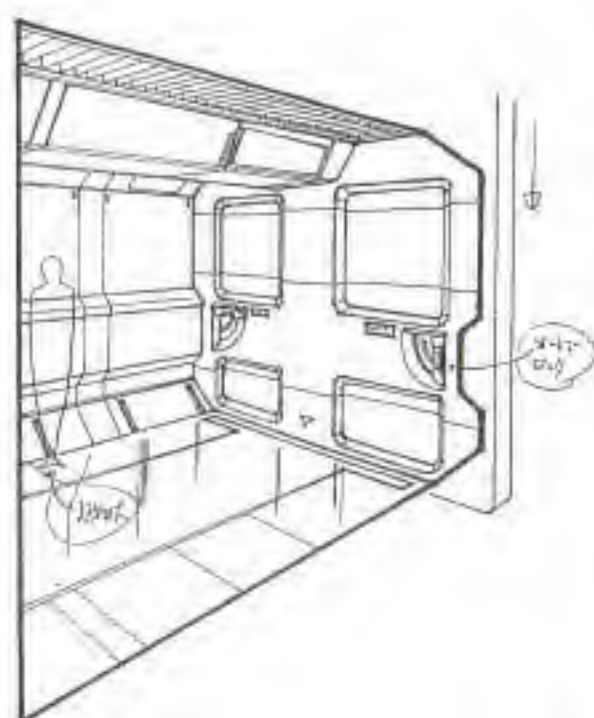
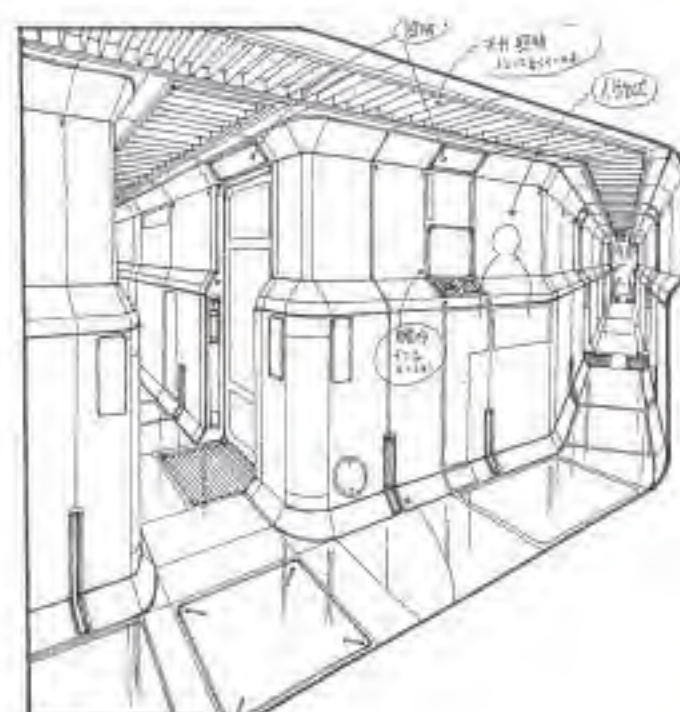
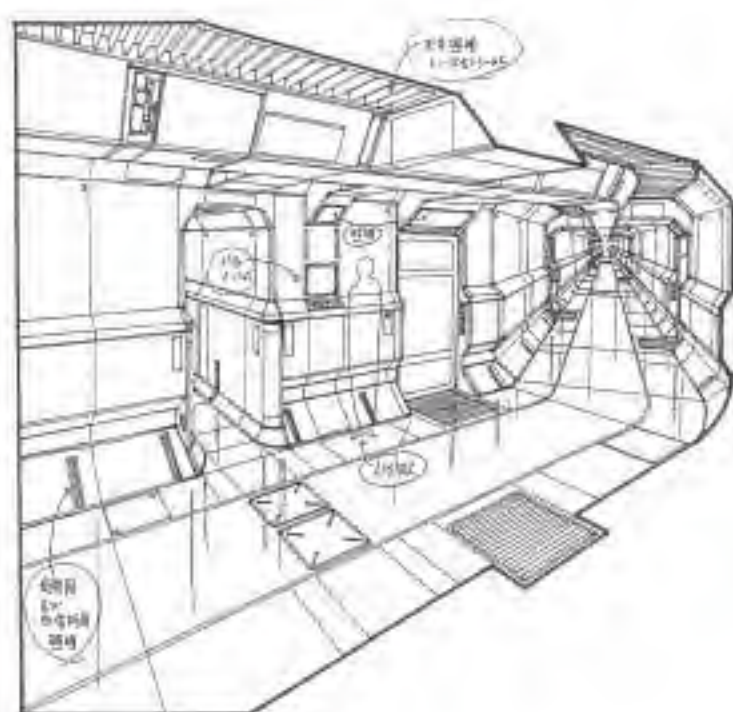




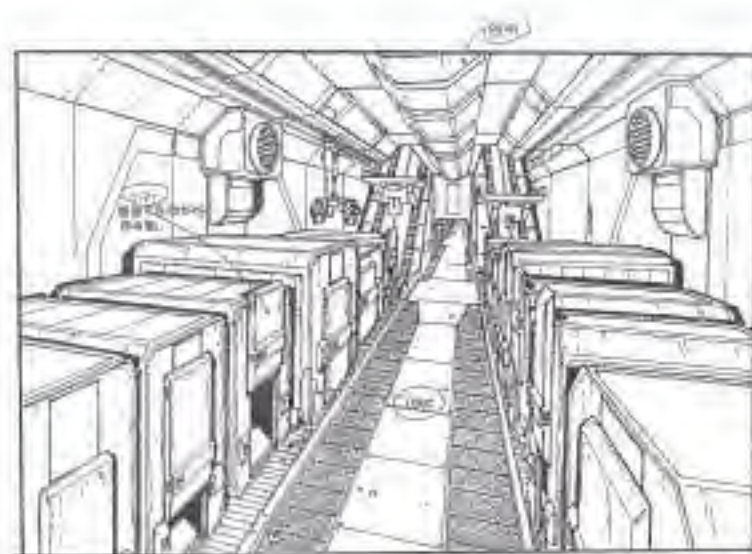
# 通路



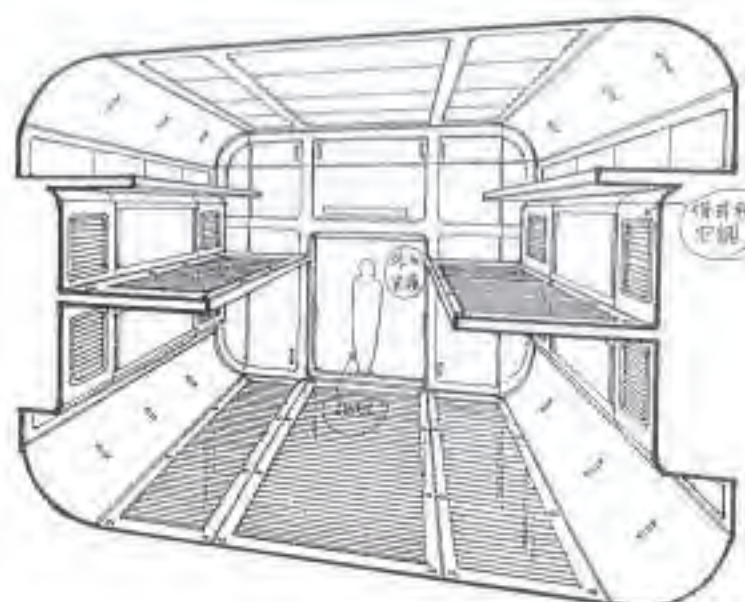
▲大・中・小の各通路。



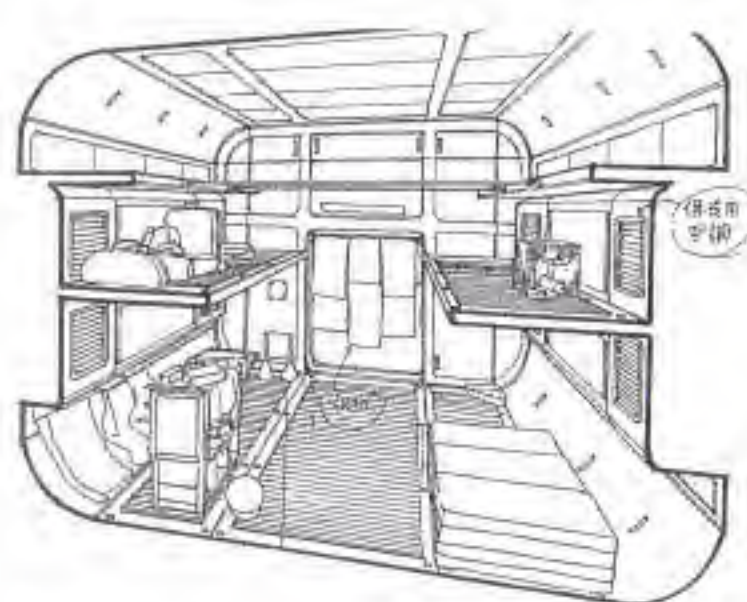
# 居住地区



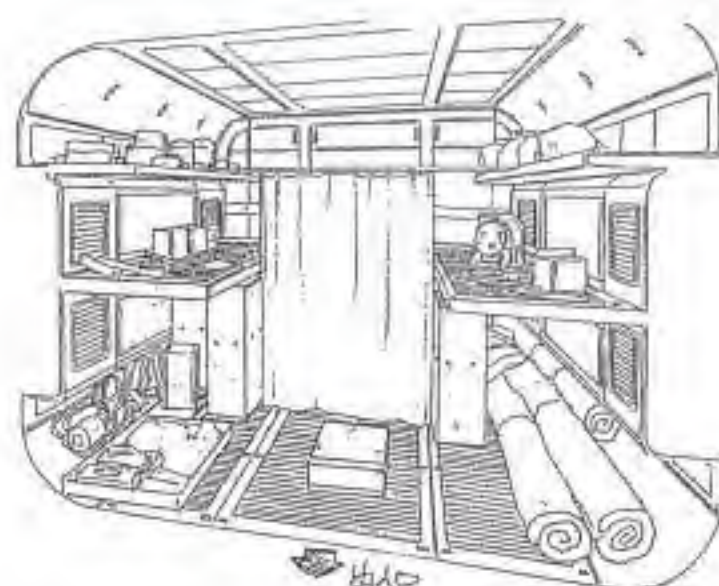
▲昂治たちの生活するコンテナブロック。



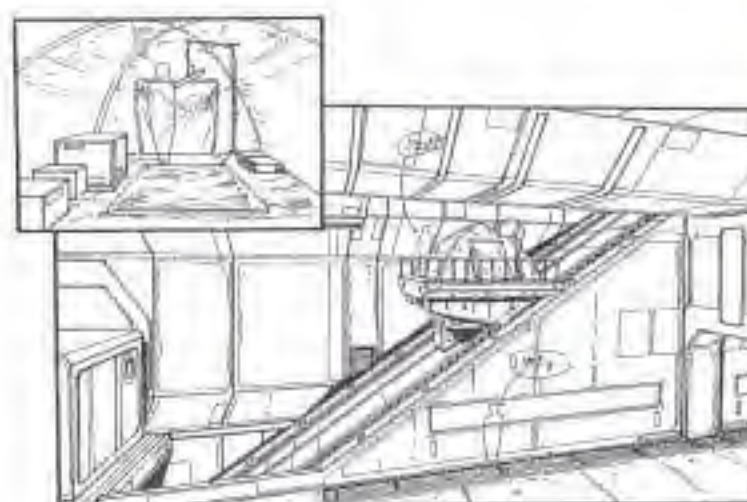
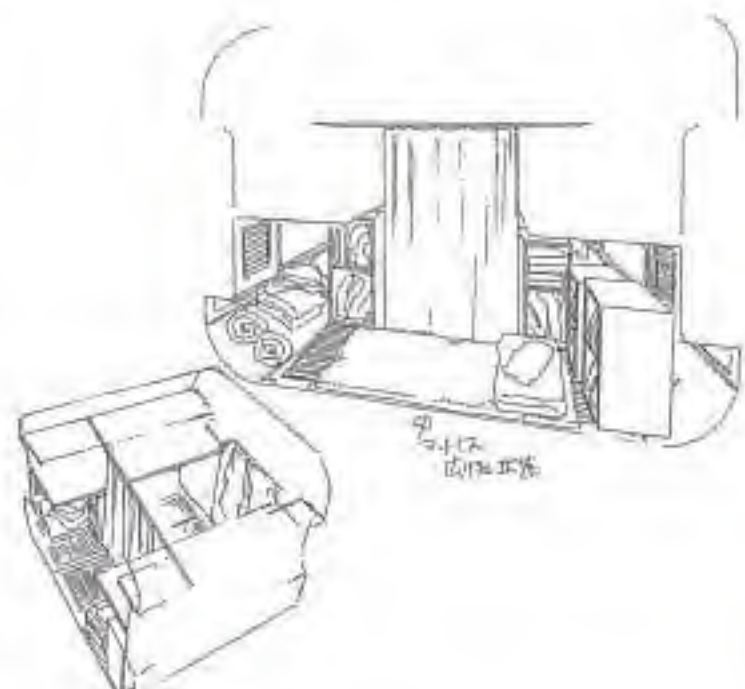
▲コンテナ内の基本設定。



▲あおたちの部屋。



▲昂治たちの部屋。



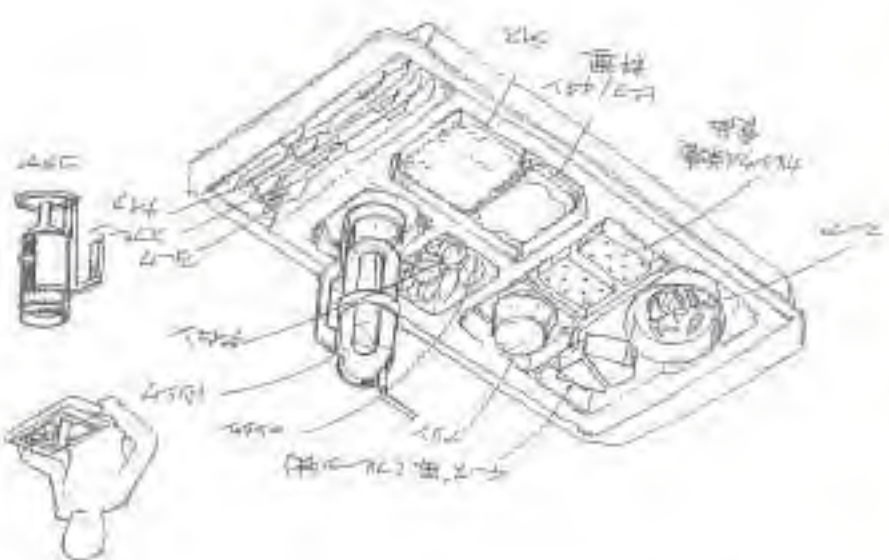
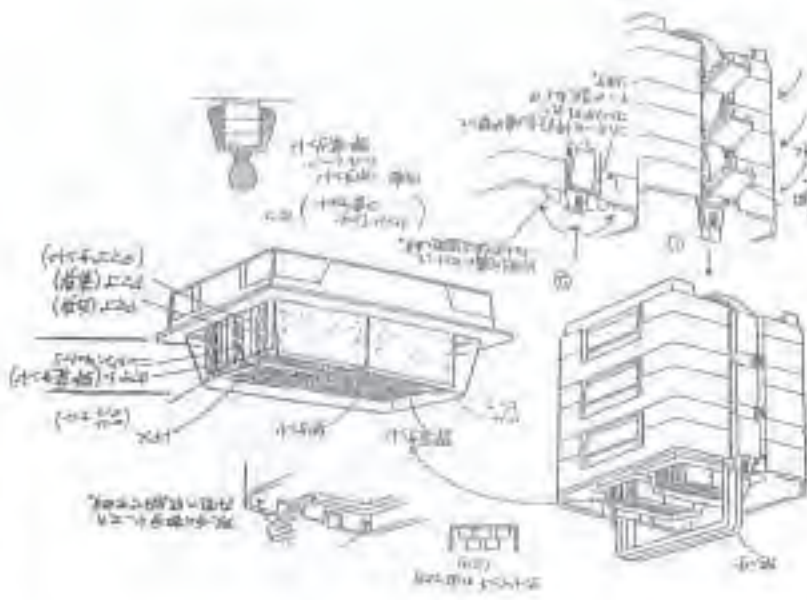
▲カレンのテント。



# 食堂

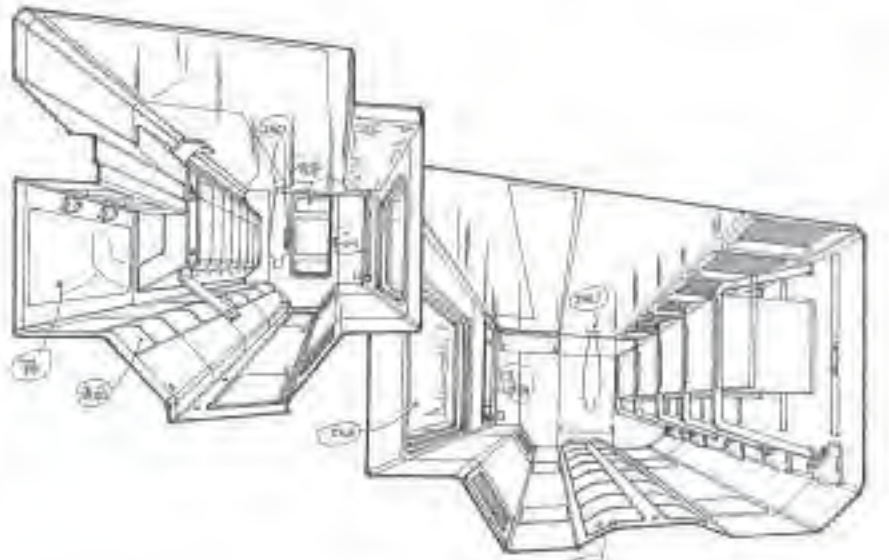


おいしいやこずえたちが働く食堂。ひとつのトイレに一式揃った状態で配膳される。フリッジなどへはケースに入れて届ける。

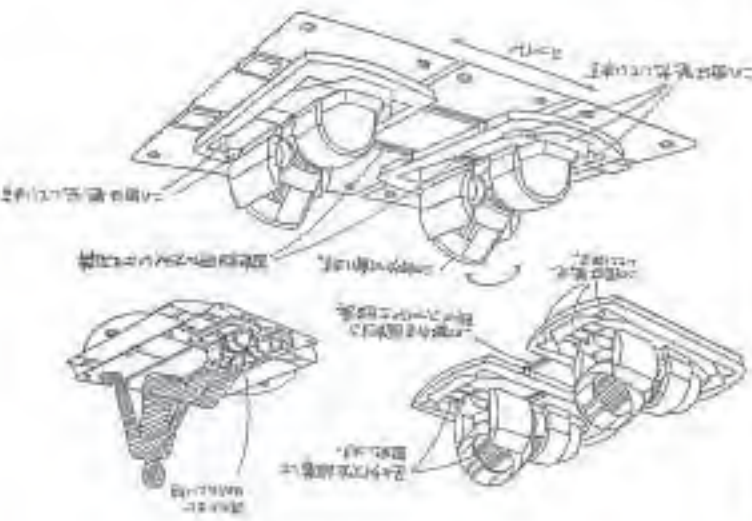
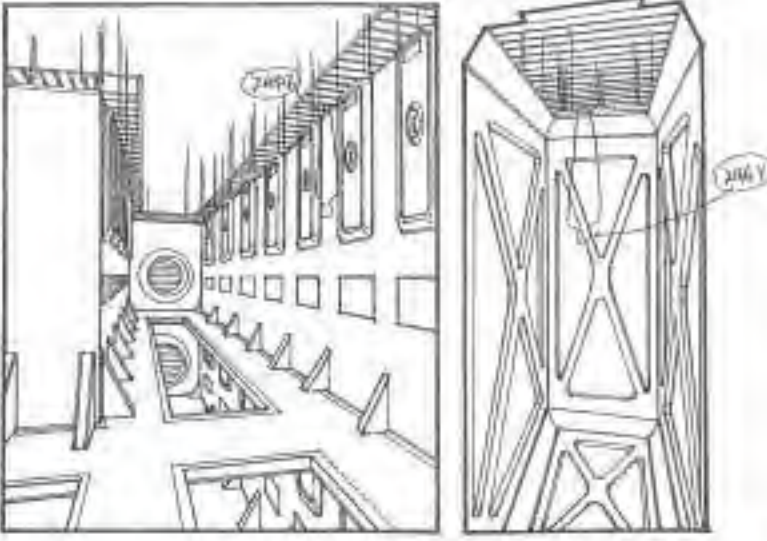
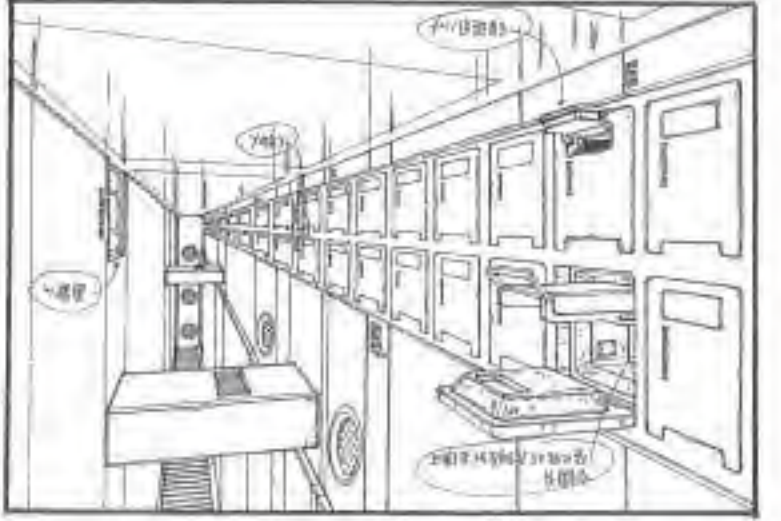


## シヤワールーム トイレ

搭載された水に限りがあるため、生活用水の使用もボイシートによって制限が設けられている。



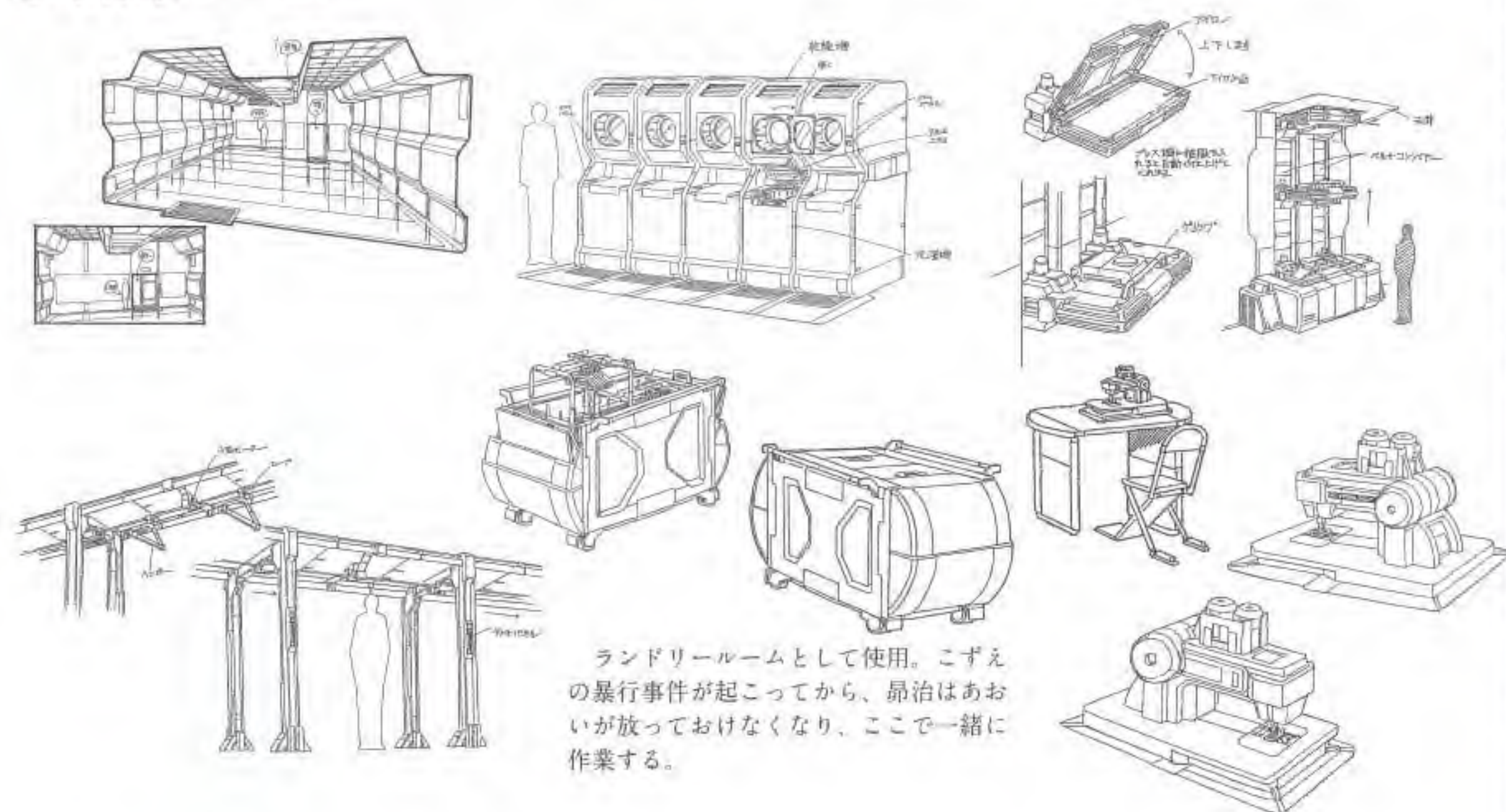
## サソフル倉庫



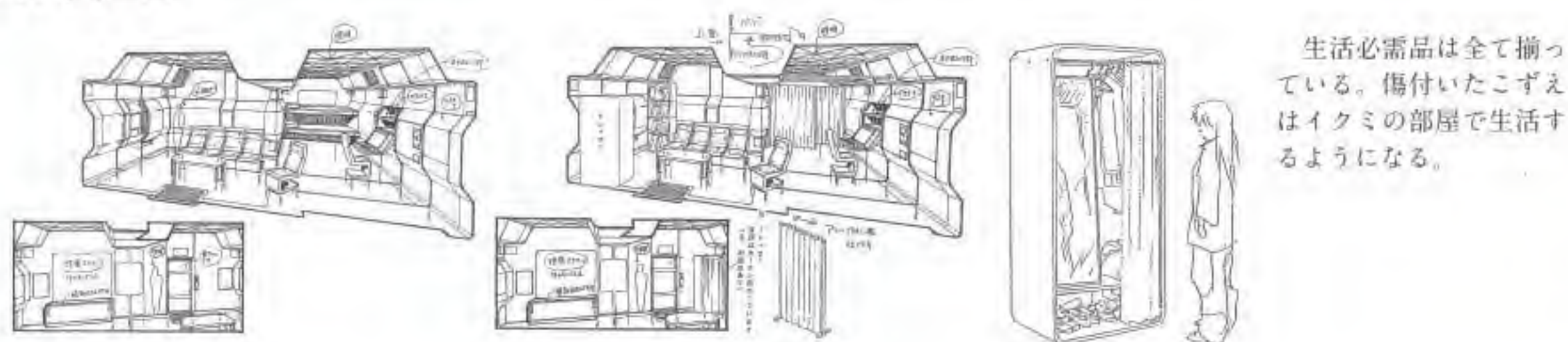
倉庫は独房として使用される。捕まったチーム・メソバーたちもここに監禁されていた。



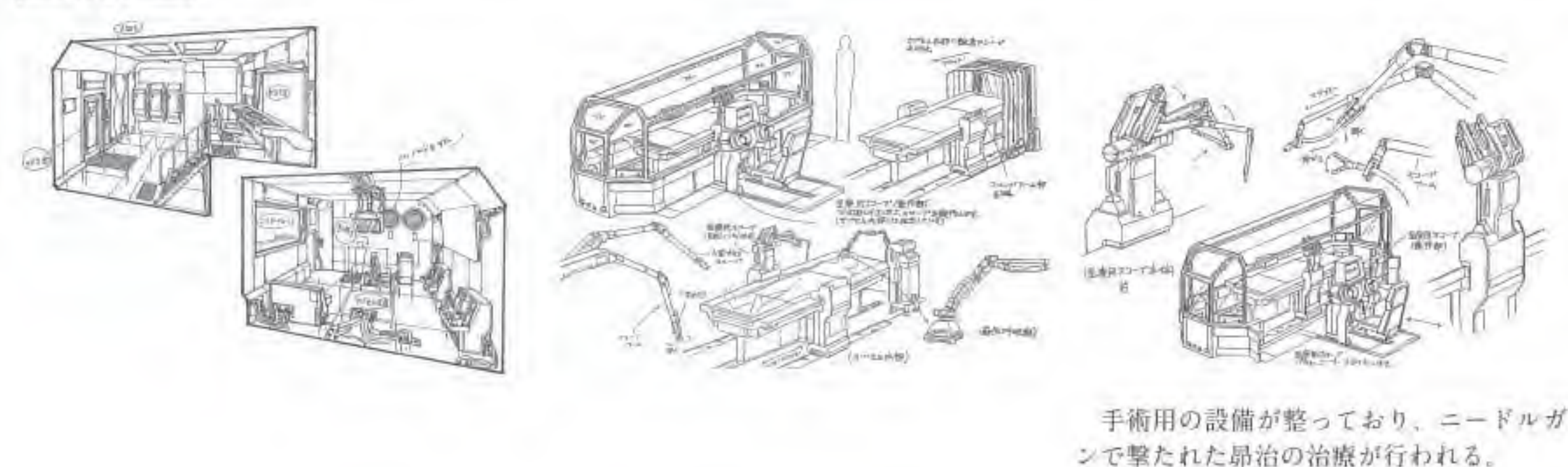
## 多目的ルーム



## 士官室

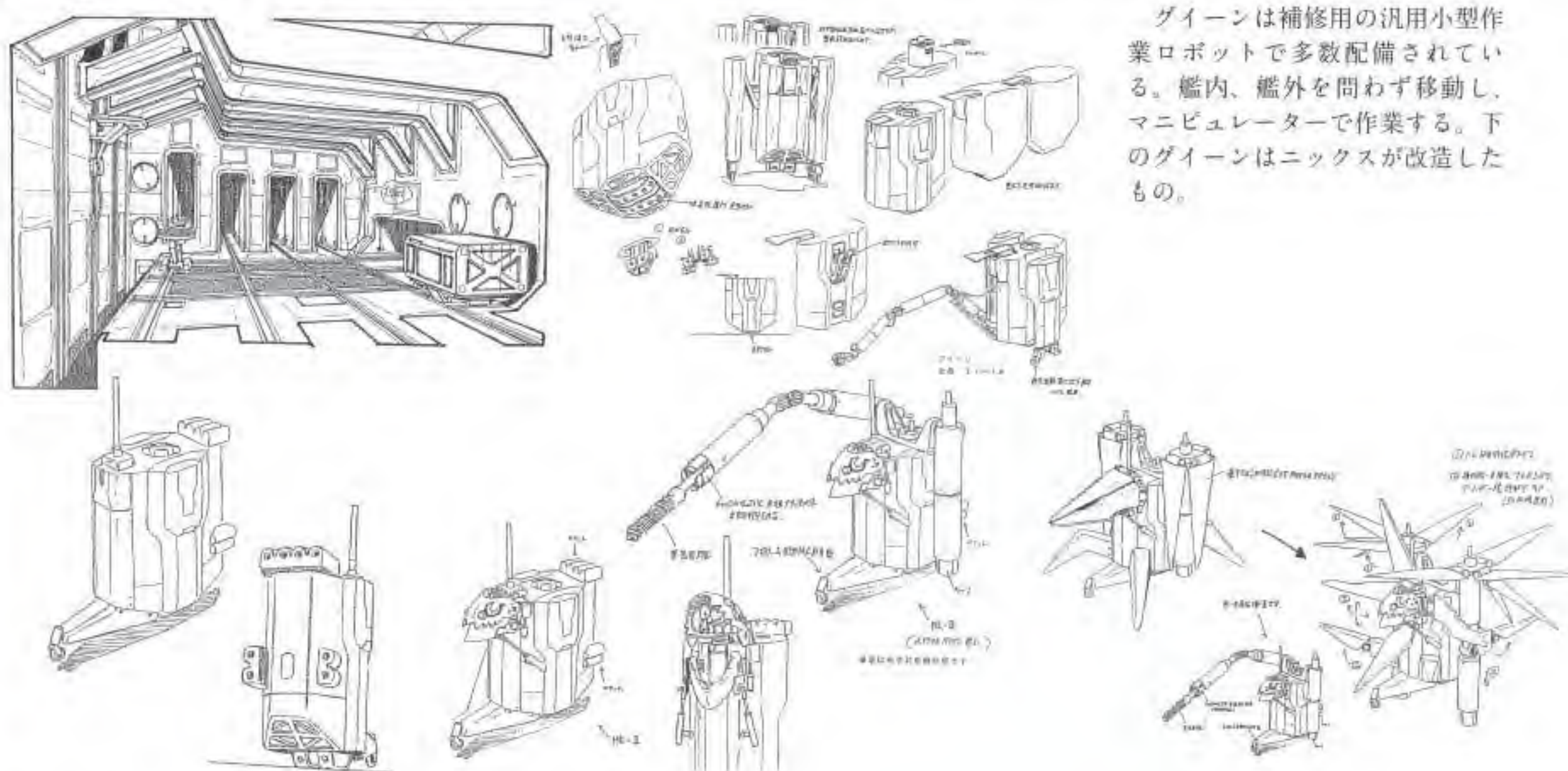


## 医療室



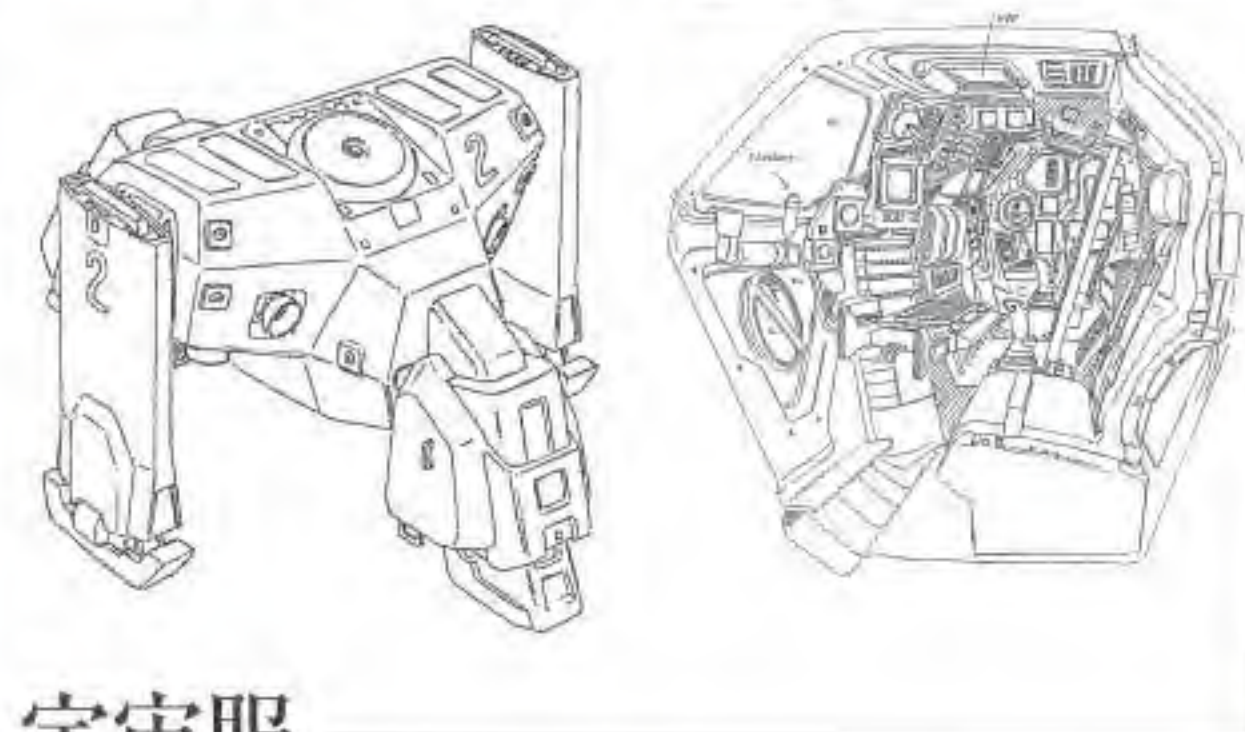
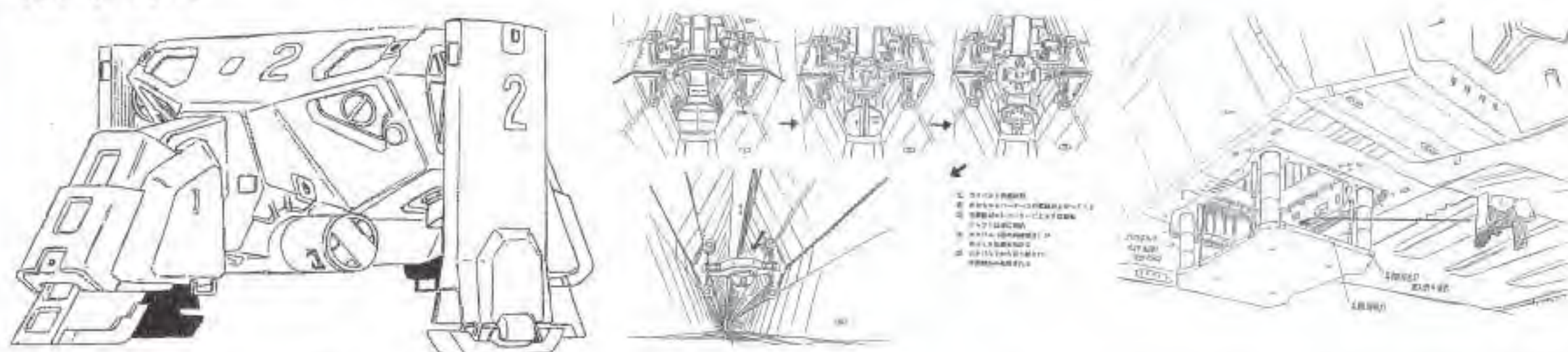


## グイーンターミナル

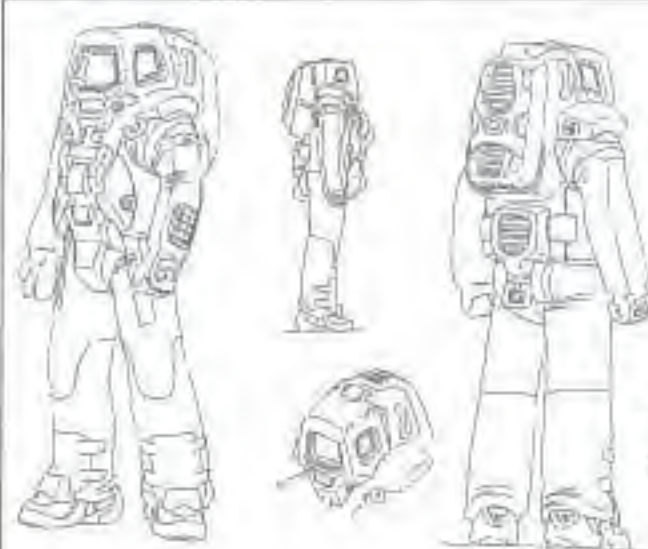


グイーンは補修用の汎用小型作業ロボットで多数配備されている。艦内、艦外を問わず移動し、マニピュレーターで作業する。下のグイーンはニックスが改造したもの。

## 搭載機



艦外で補修作業を行うための作業艇。昂治とあおいがリフト艦に向かうために乗った。



◀重防護服。危険な場所での作業に使用する。

## 宇宙服



▲簡易宇宙服。主に非常用で艦内の至る所に設置されている。

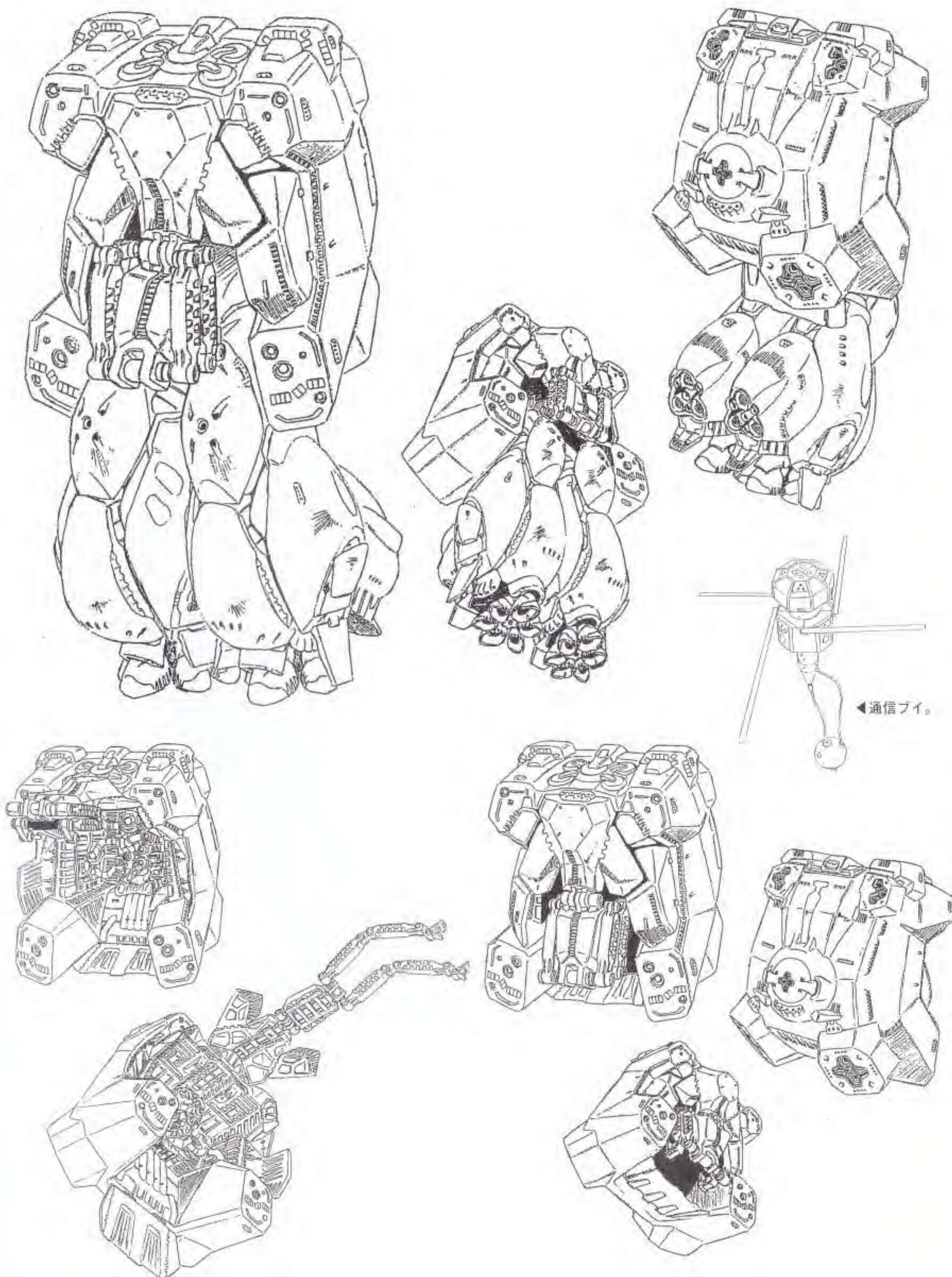
▲標準宇宙服。艦外活動時やヴァイタル・ガーダーのオペレーターが着用。

▲ゲドゥルト防護服。深度の浅いゲドゥルト付近で使用する。

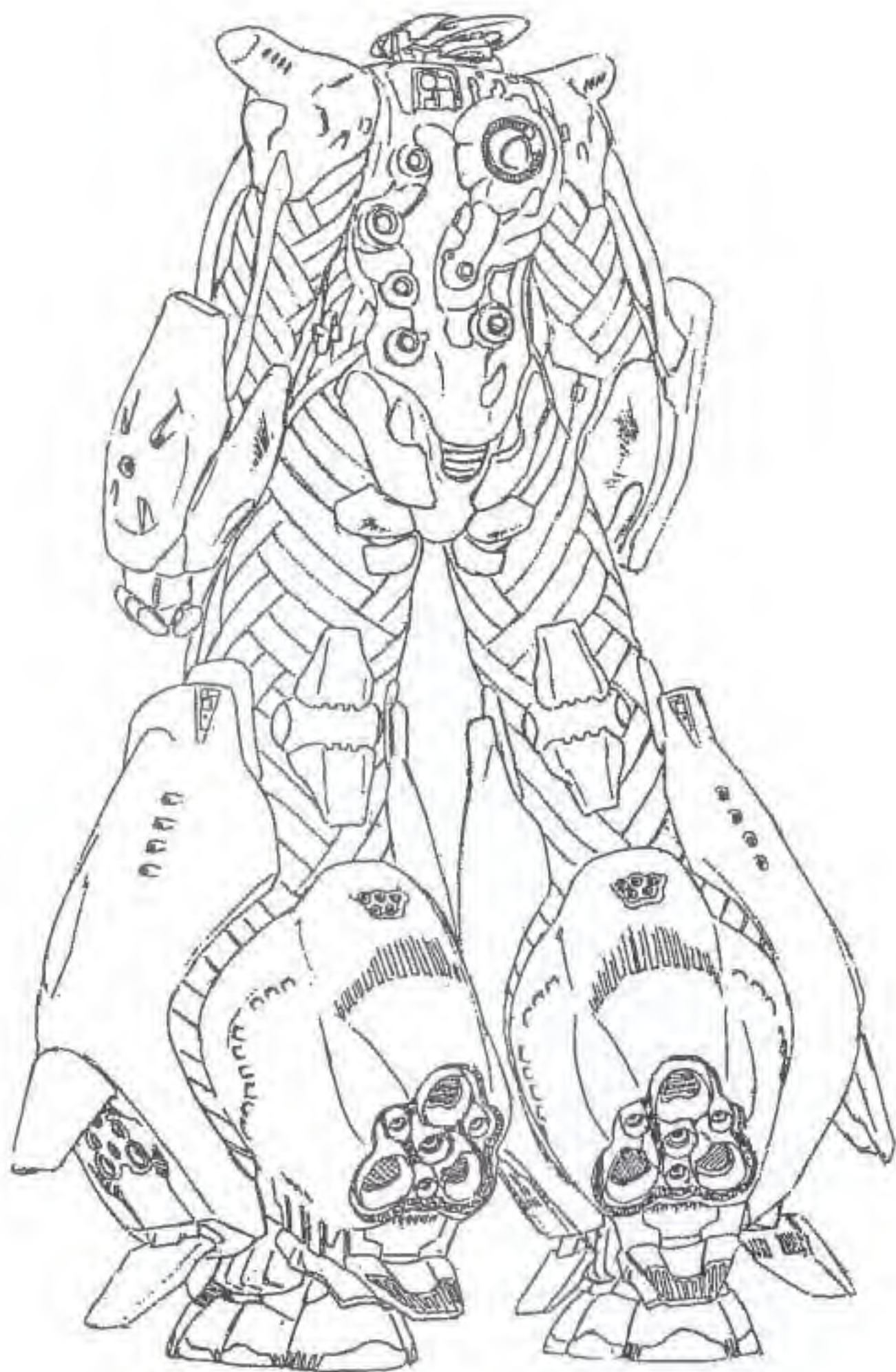
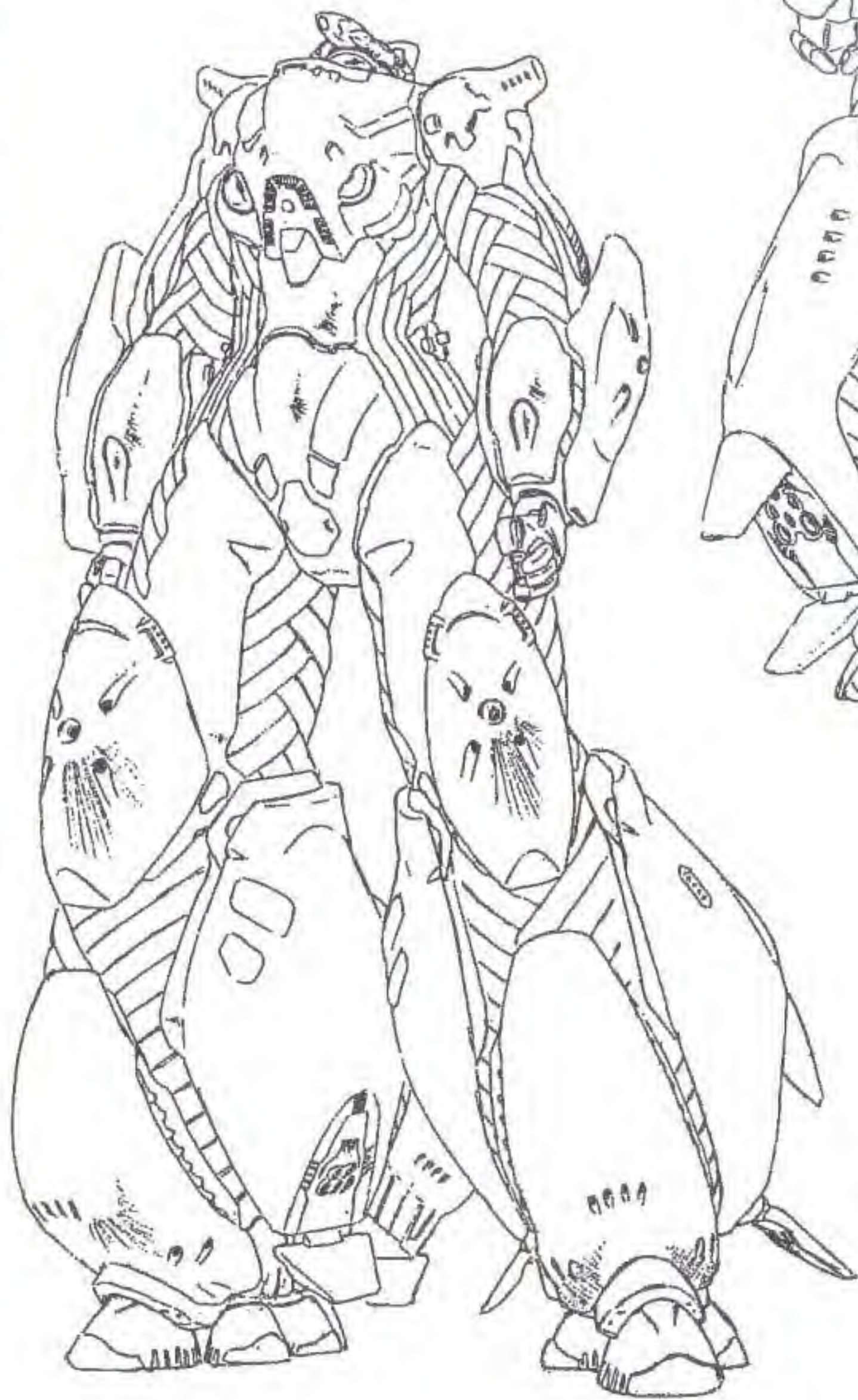


# リフト艦

全長250m（VG分離時の全長170m）。リヴァイアスから分離して、単独で航行できるアインヴァルトのコントロール母艦。アインヴァルトが分離するとバベットワイヤーという液体金属で出来た情報伝達ケーブルを通じて操縦を行う。終盤では脱出艇として、Eランク以外の生徒たちが搭乗した。







全長200mの人型ロボット。リフト艦からの有線コントロールで操縦する。月面上に打ち上げられた人型のヴァイアに外部装甲、可動のための拘束ベルト、各種センサーを装着して造り上げられた。顔にあたる部分はセンサー、ライト、イオンワイパーが取り付けられている。重力制御による攻撃は強力で、通常の戦力に対してはほぼ無敵といえる。

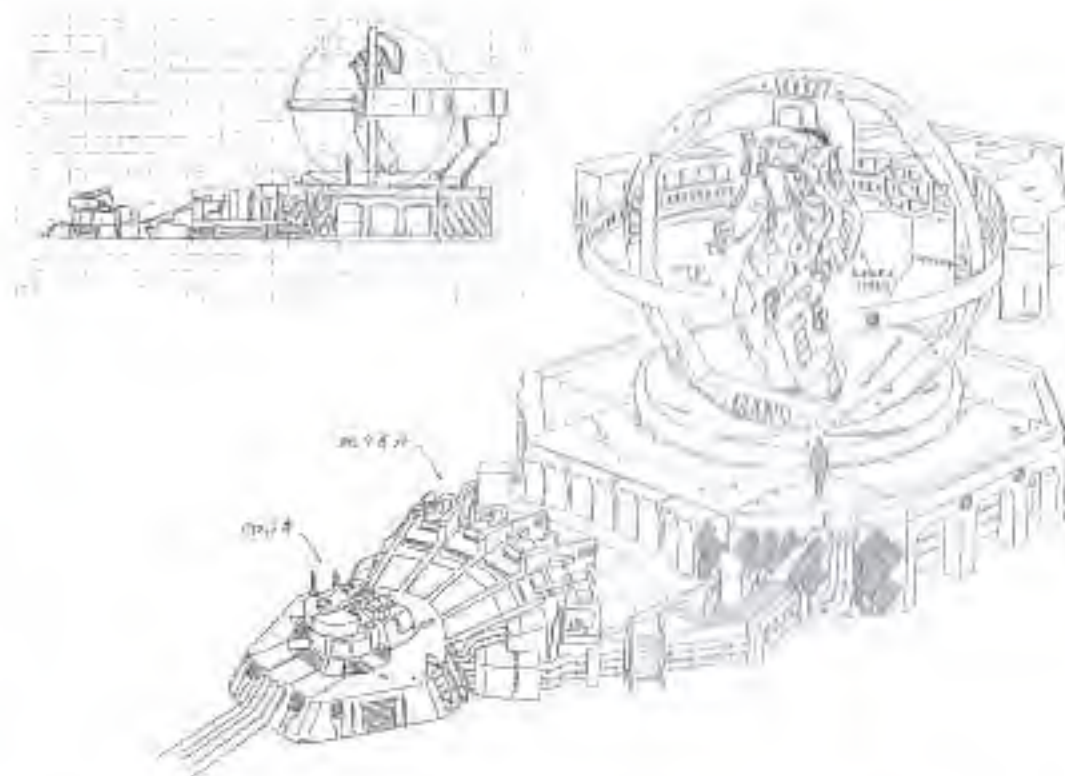
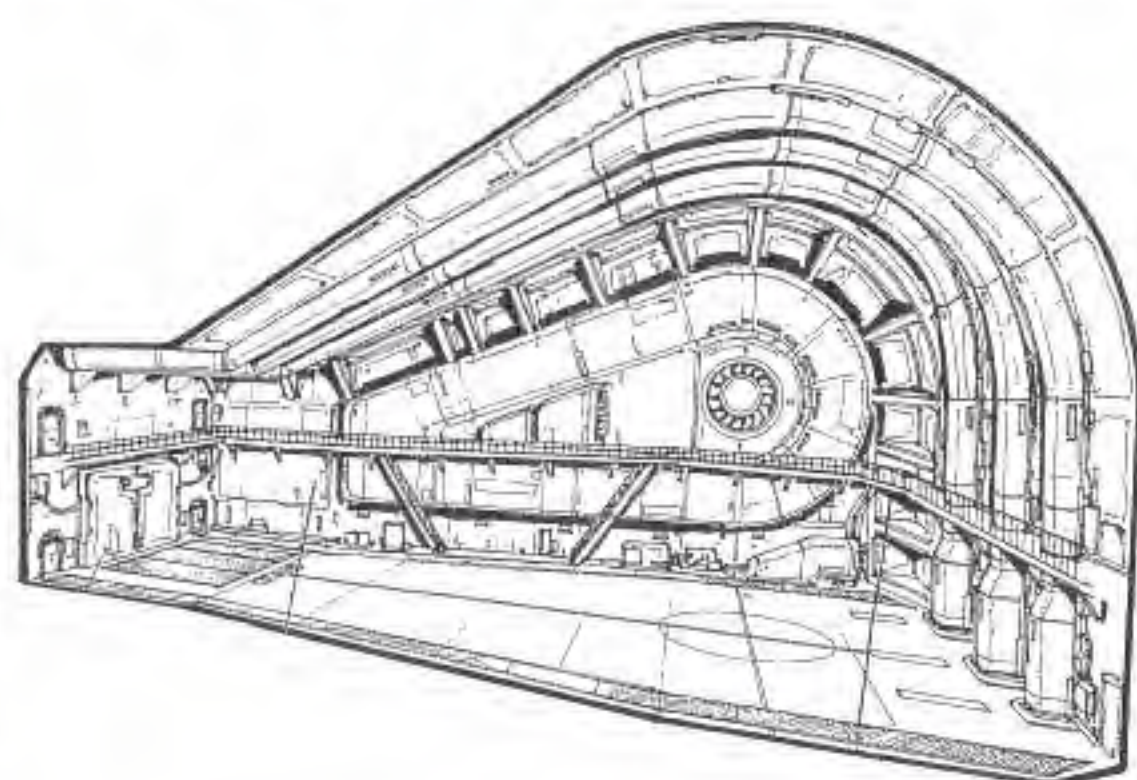
## ヴァイタルガーダー・アインヴァルト



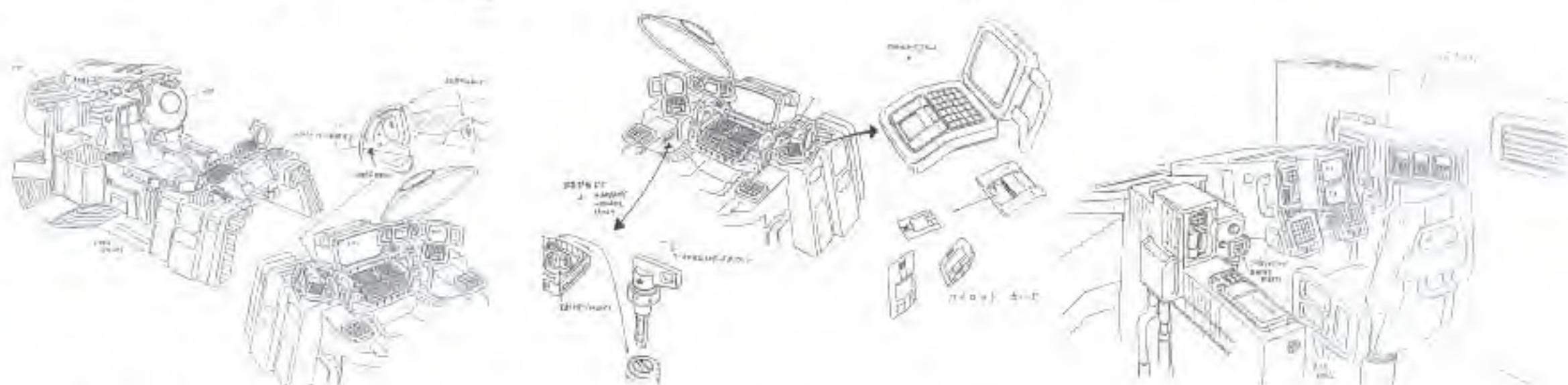
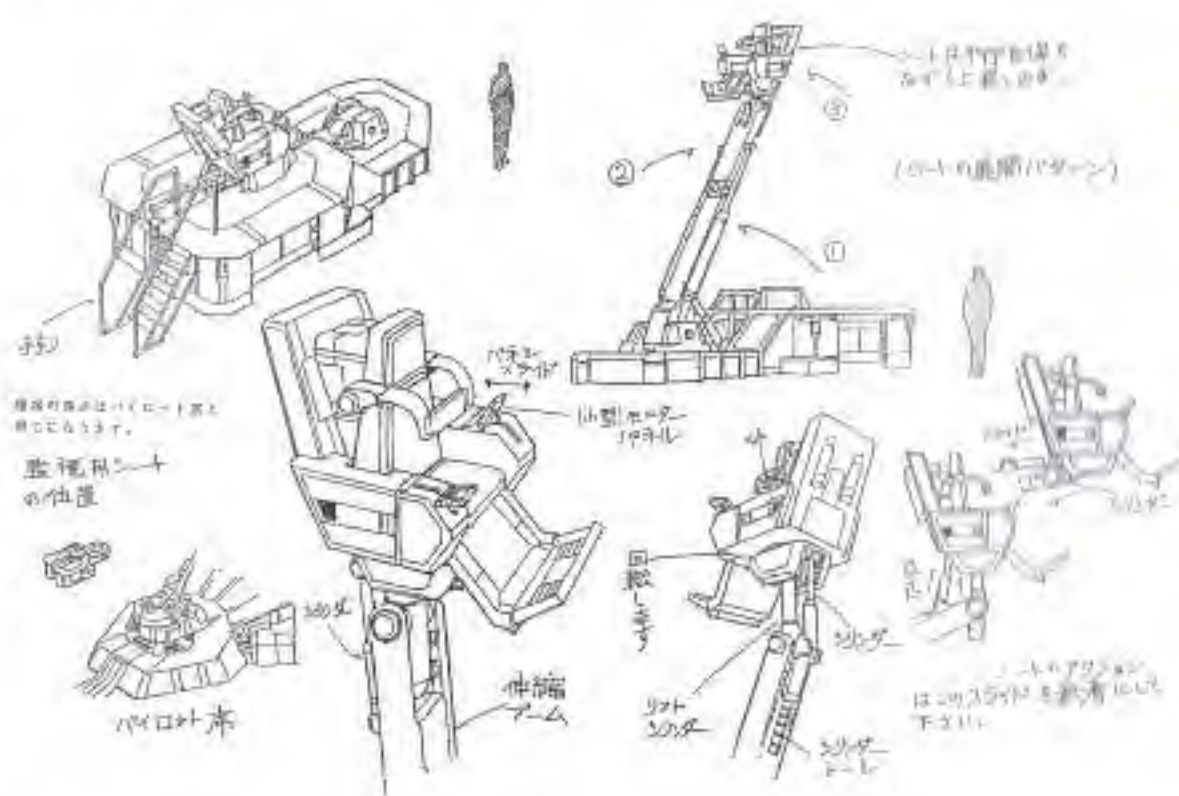
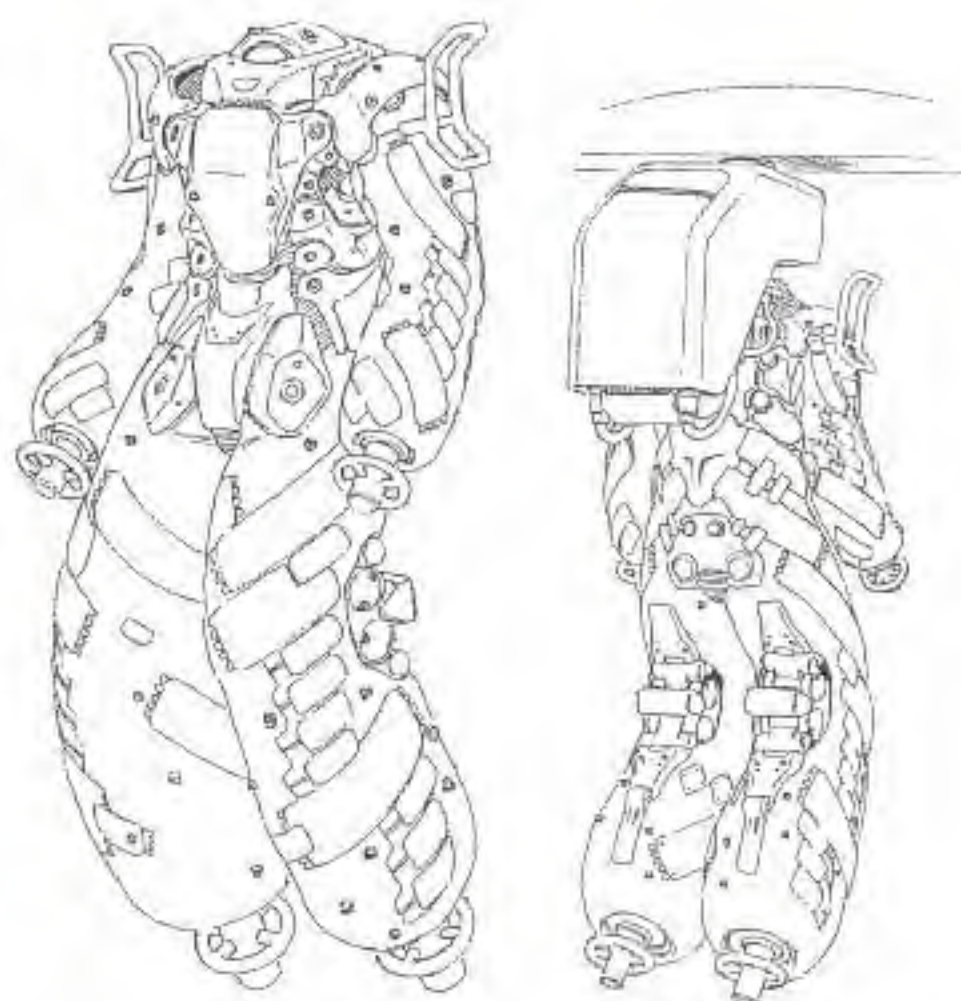




## コントロールルーム

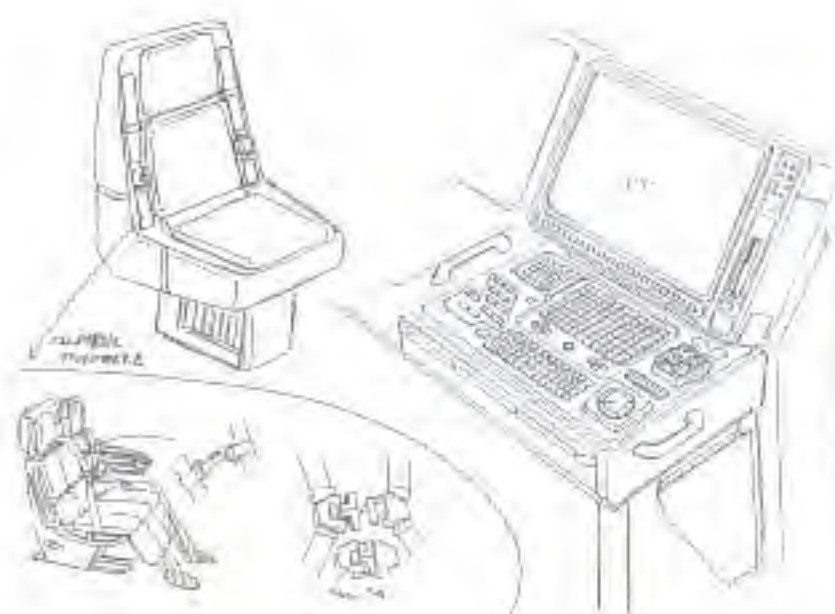
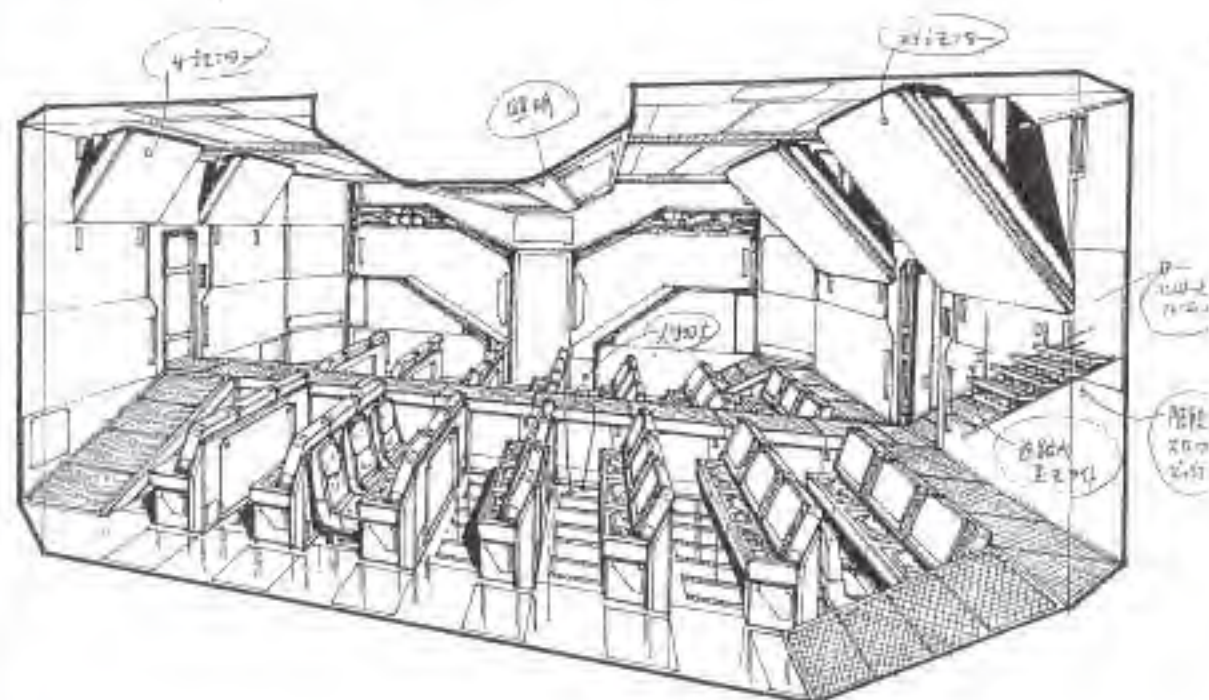


パイロット席にオペレーター席が4つ、その奥にはV(の動きをトレースするリアルモデルがある。監視用シートはパイロット席の横にある。運用当初はパイロット席にグラン、オペレーター席に祐希、イクミ、マコ、ラリイが着いていた。



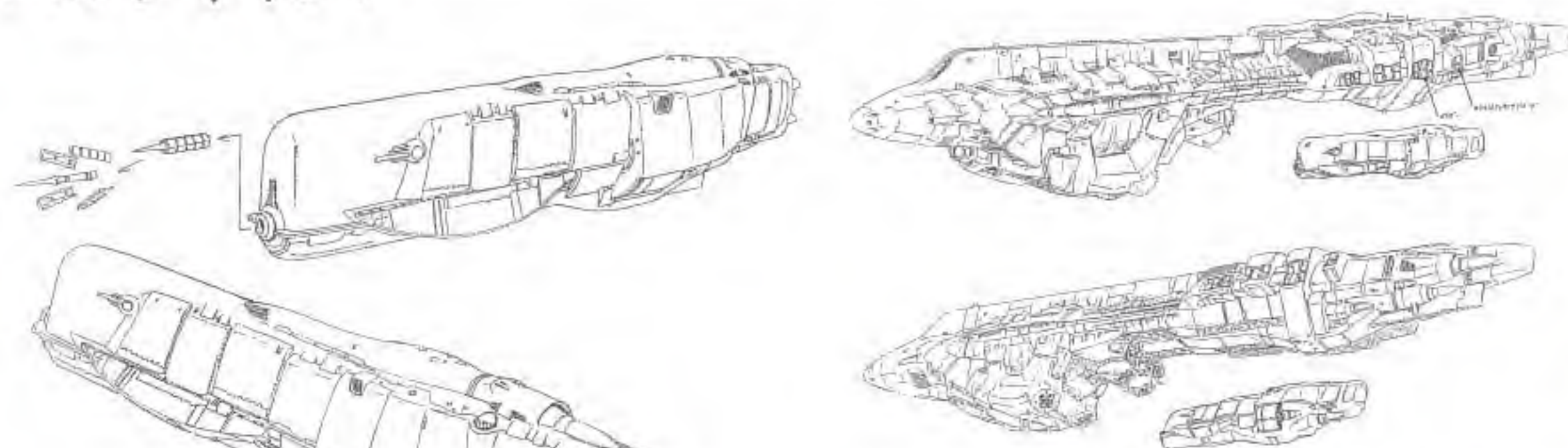
## サブコントロールルーム

パイロット、オペレーターの補助を行うためにサブソリッドの組み立てをここでやる。ニックスや明弘などメカニックに強いメンバーが選ばれた。

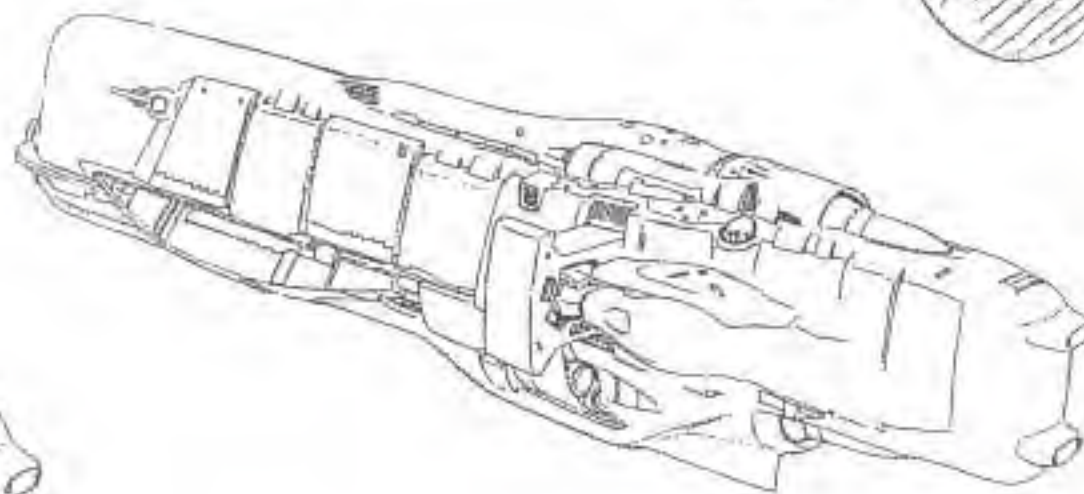
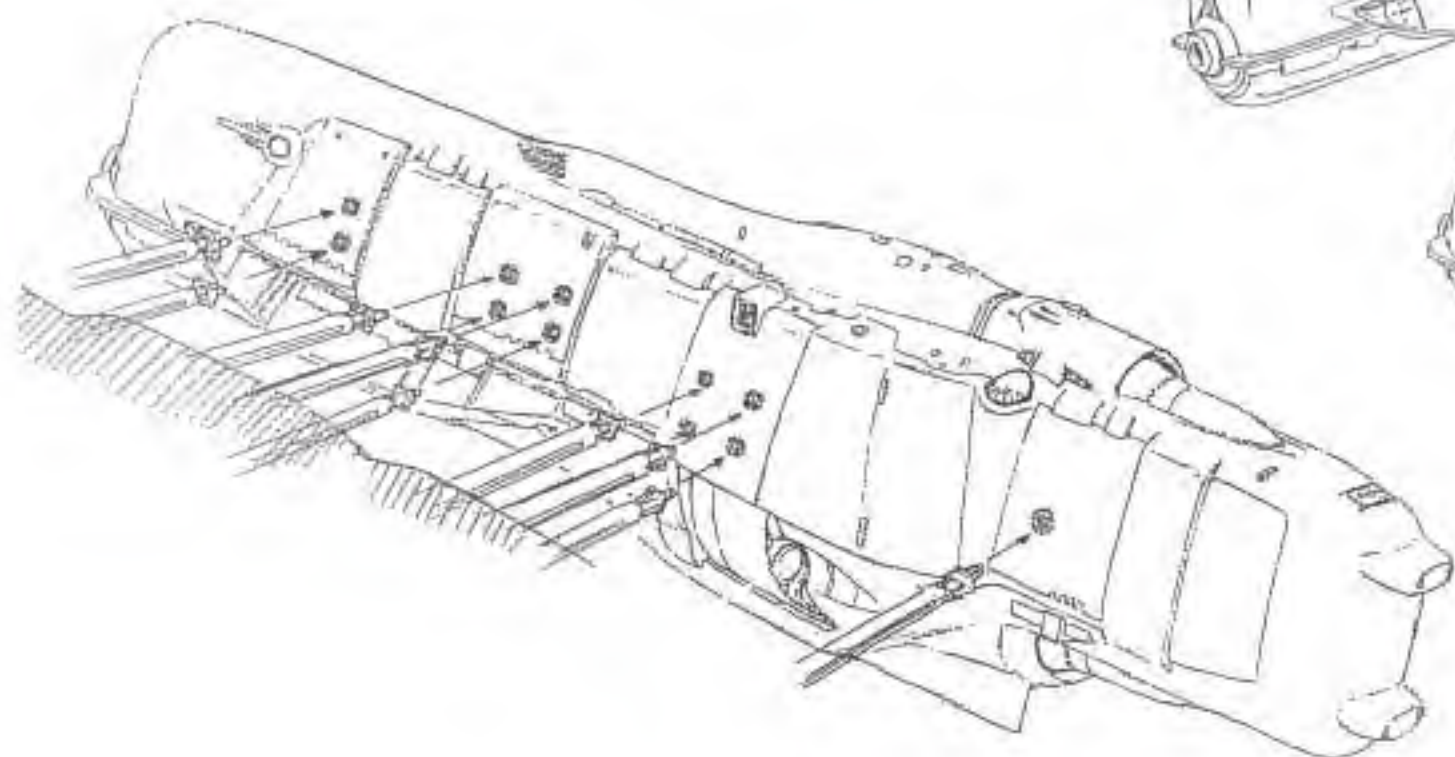
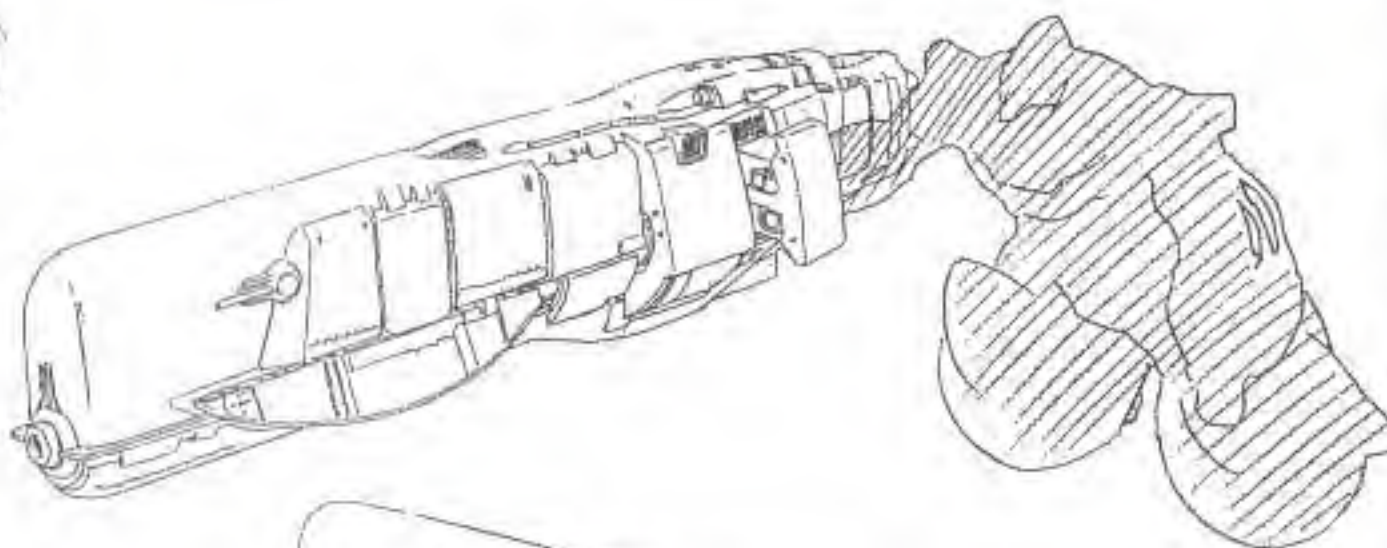
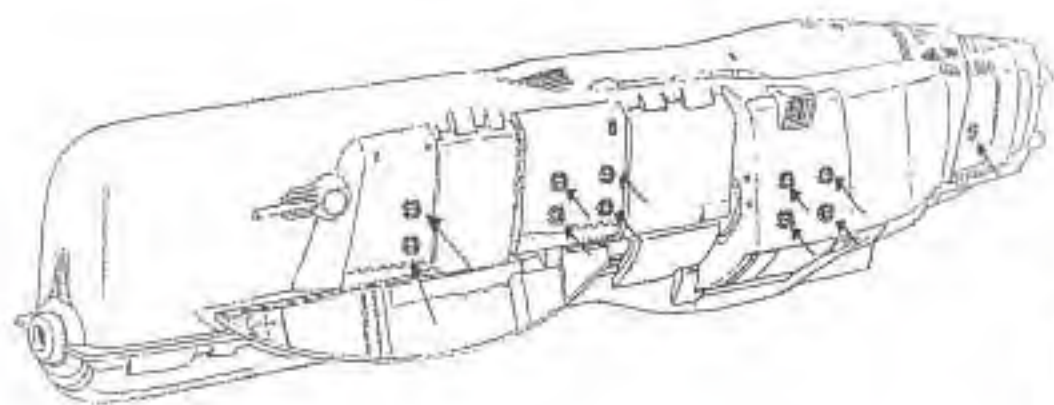
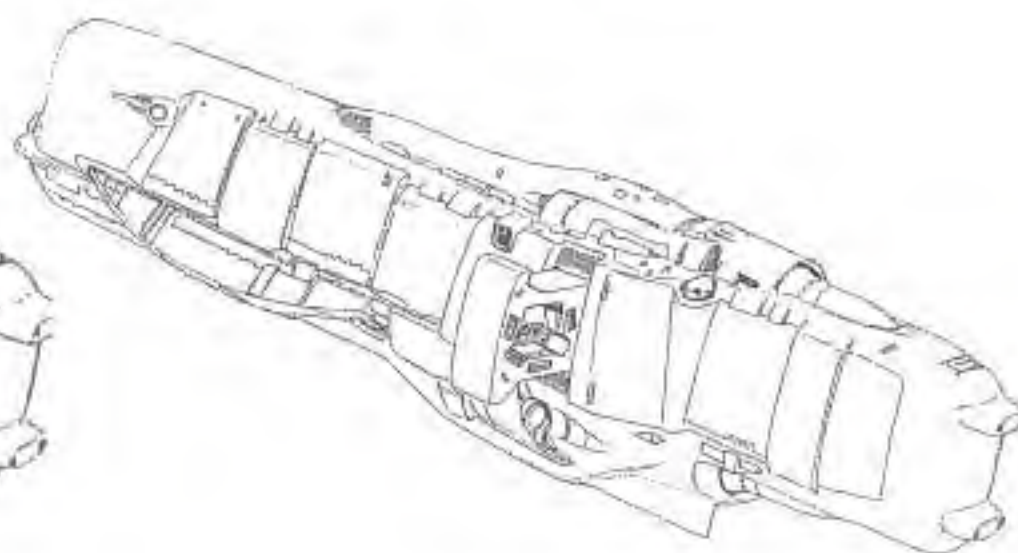
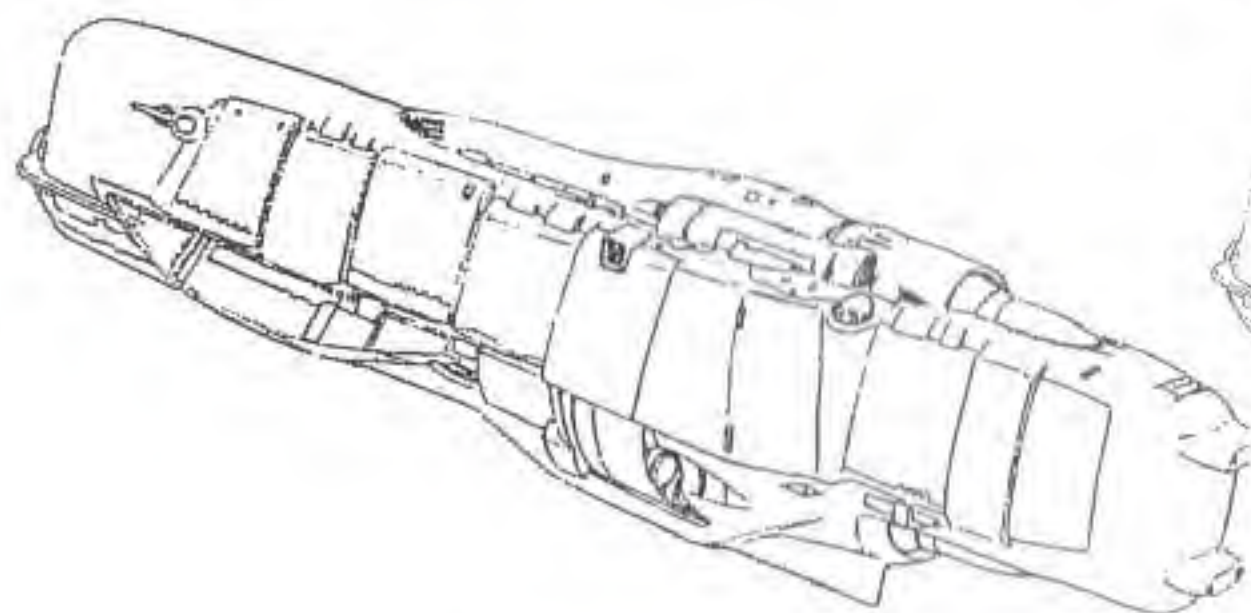
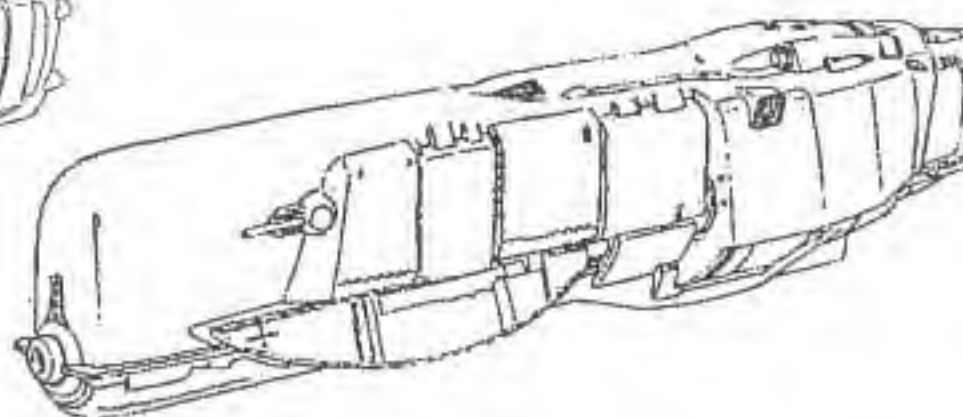
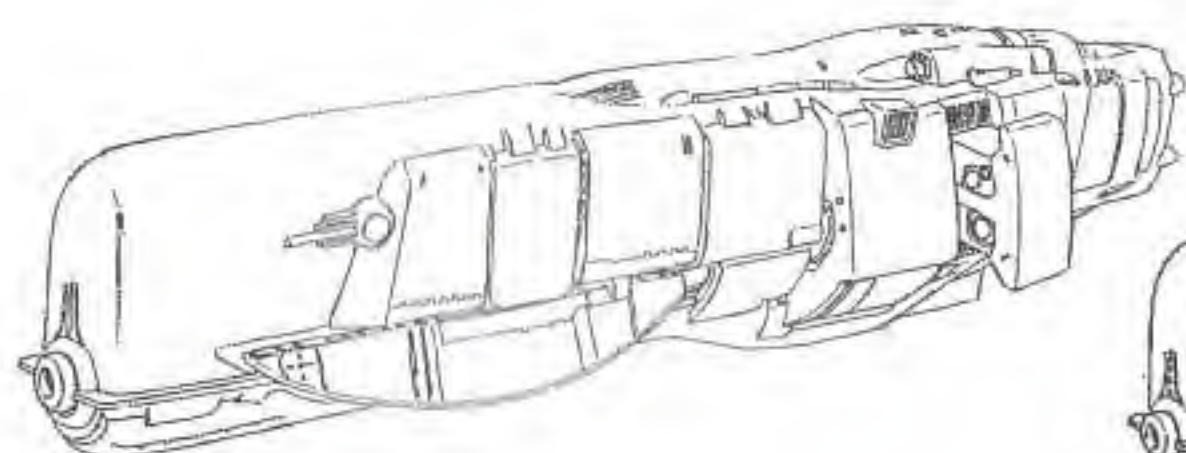




# バルジキャノン



リニア・レールガンに応用で弾丸を撃ち出すリヴァイアスの主砲。全長約250m。砲身を分離させてアインヴァルトの携帯兵器としても使える。アームソケットにアインヴァルトの手首を差しこみ攻撃態勢となる。両腕に装着してツインバルジ状態での攻撃も可能。

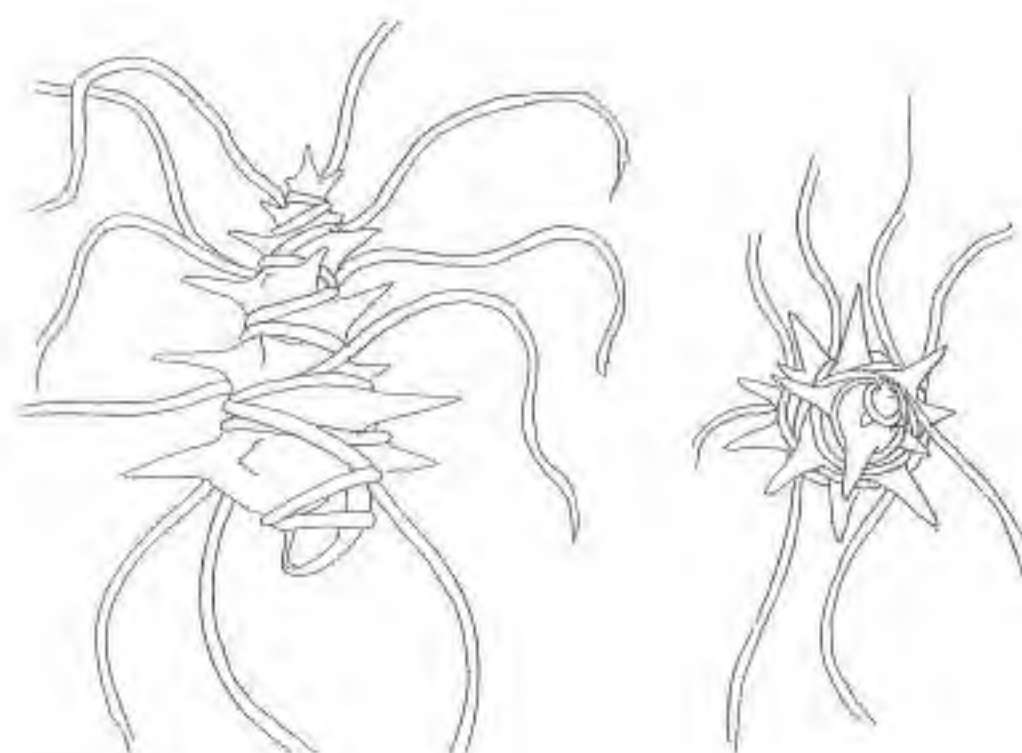
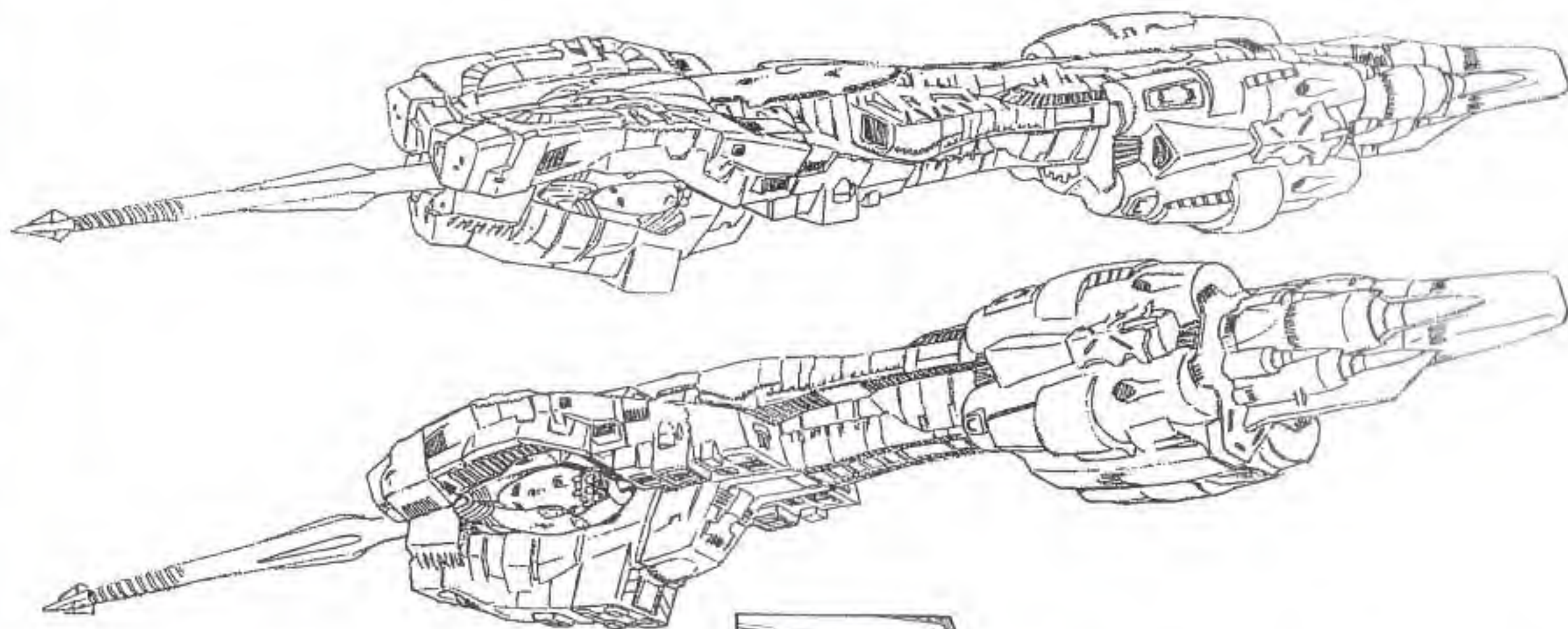


黒のリヴァイアス

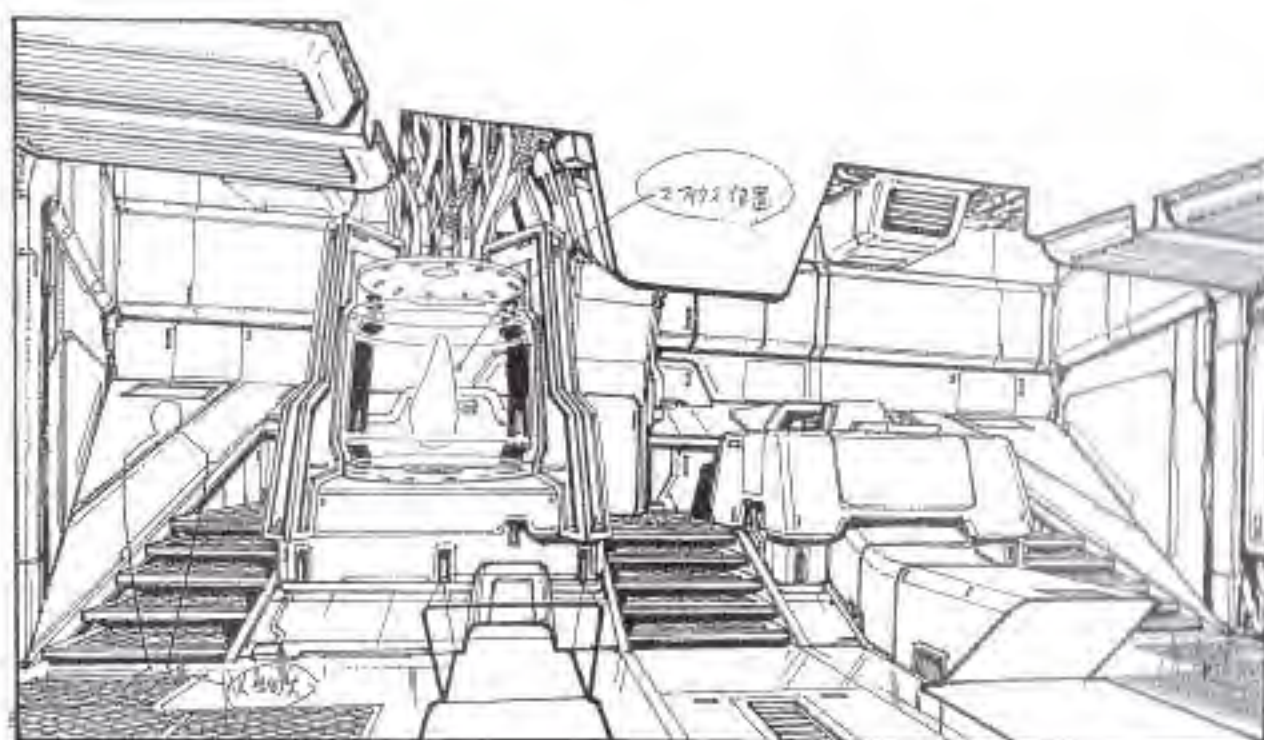


# 青のインプルス

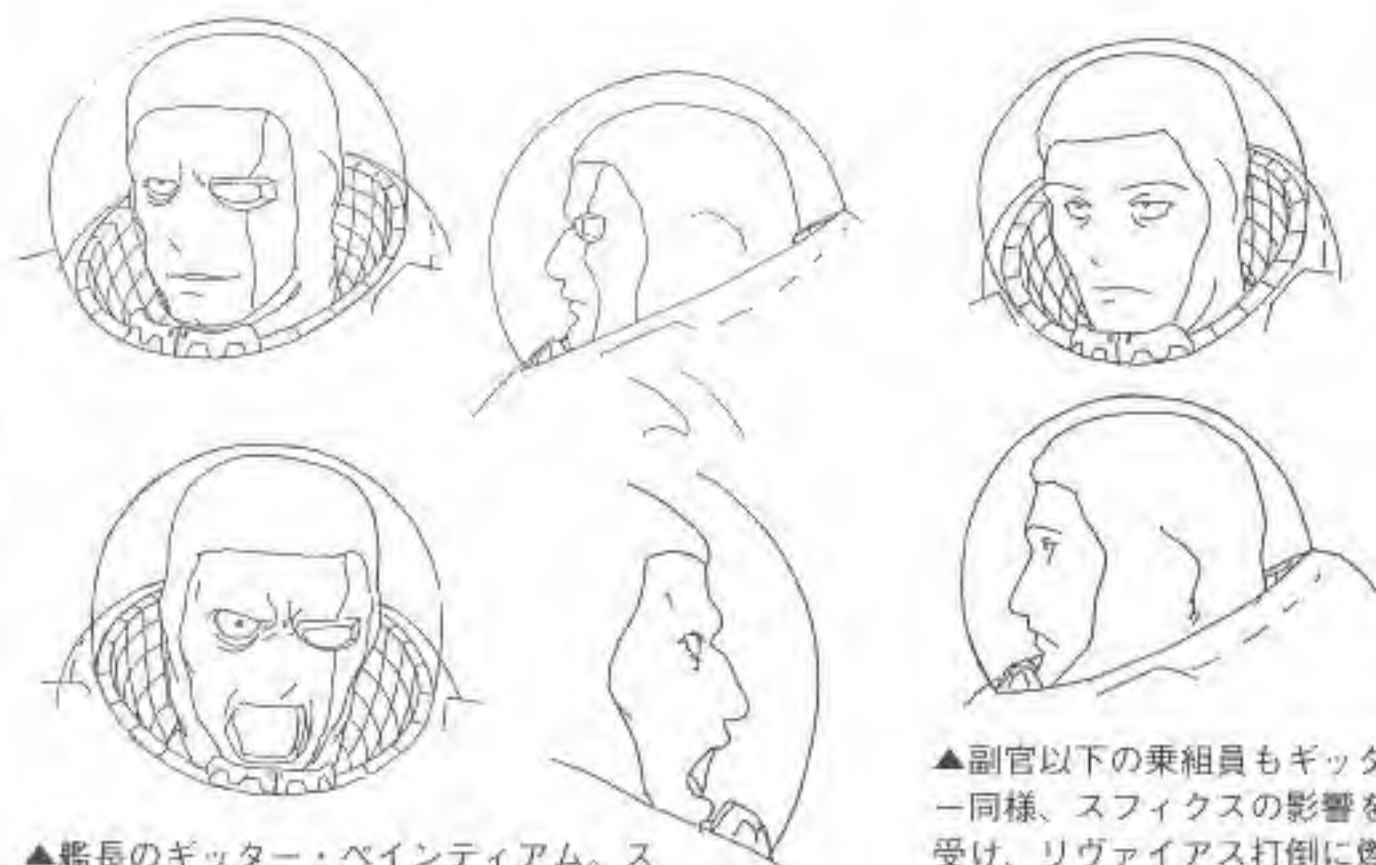
全長約1300m。リヴァイアスが初めて交戦したヴァイア艦でドリル状の艦首が特徴。冥王星奥で実験を繰り返していたが、リヴァイアス捕獲の命を受けて呼び戻された。



▲巻き貝状のスフィクス。



▲艦長席の横にスフィクスの入ったカプセルが設置されている。



▲艦長のギッター・ペインティアム。スフィクスのバックヤードの影響で超好戦的になっている。

▲副官以下の乗組員もギッター同様、スフィクスの影響を受け、リヴァイアス打倒に燃えている。



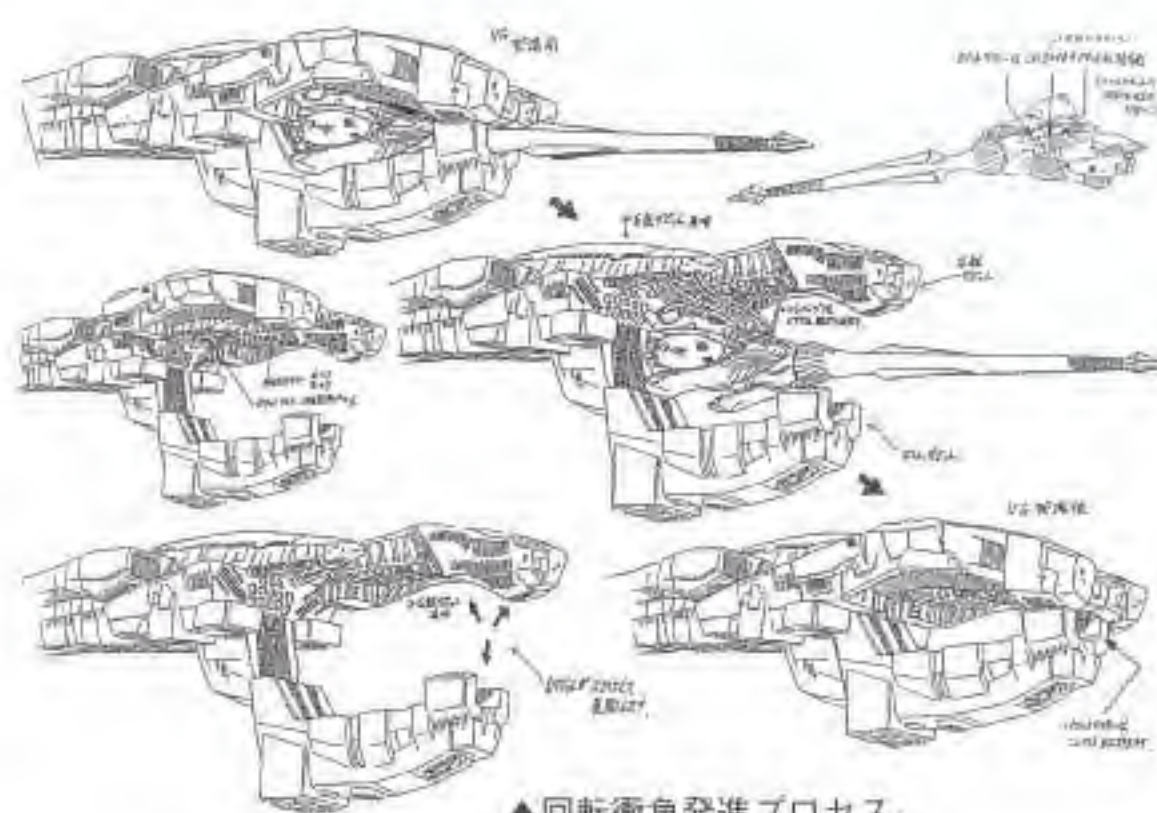
すでに人格が壊れかけていたギッターだが、戦いに敗れ、回転衝角が破壊された反動を受けて精神が完全に崩壊する。収容施設の中でも彼の心は戦場を駆けめぐっている。



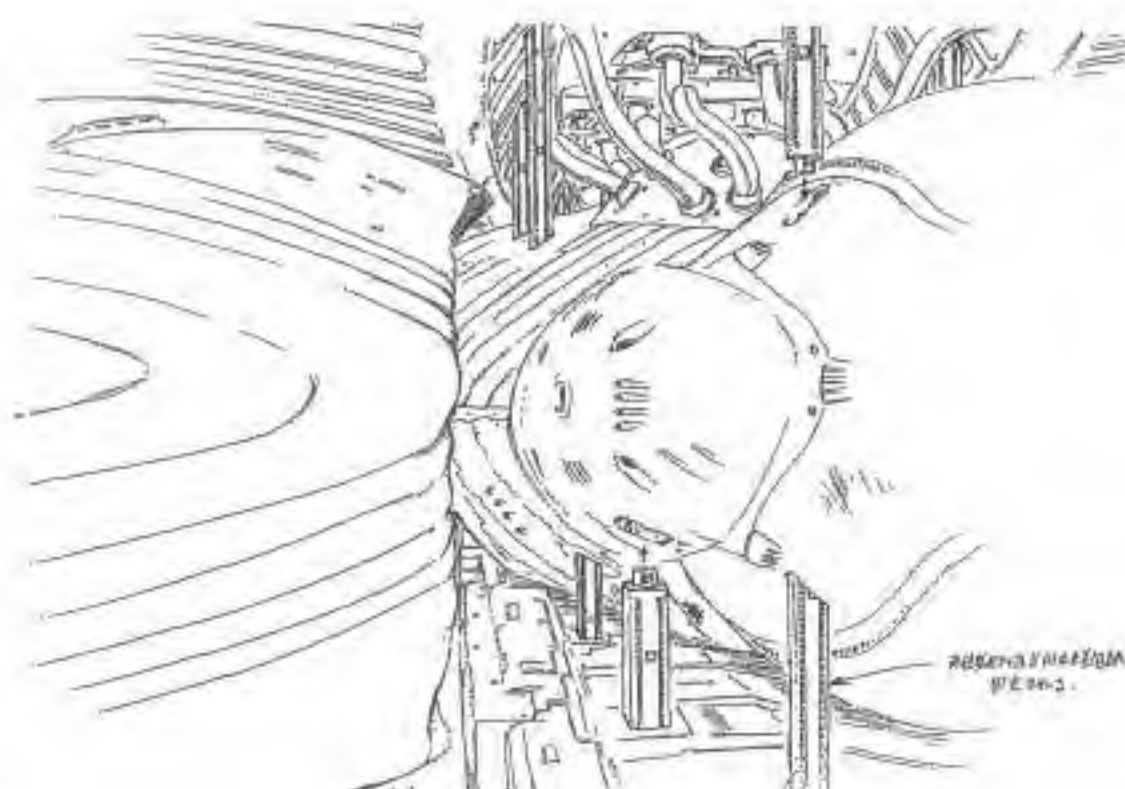


## VG回転衝角

インプルのヴァイタル・ガーダー (VG)。ドリル状のヴァイアが回転し、先端に圧縮された重力場を形成、敵にぶつけて消滅させる。



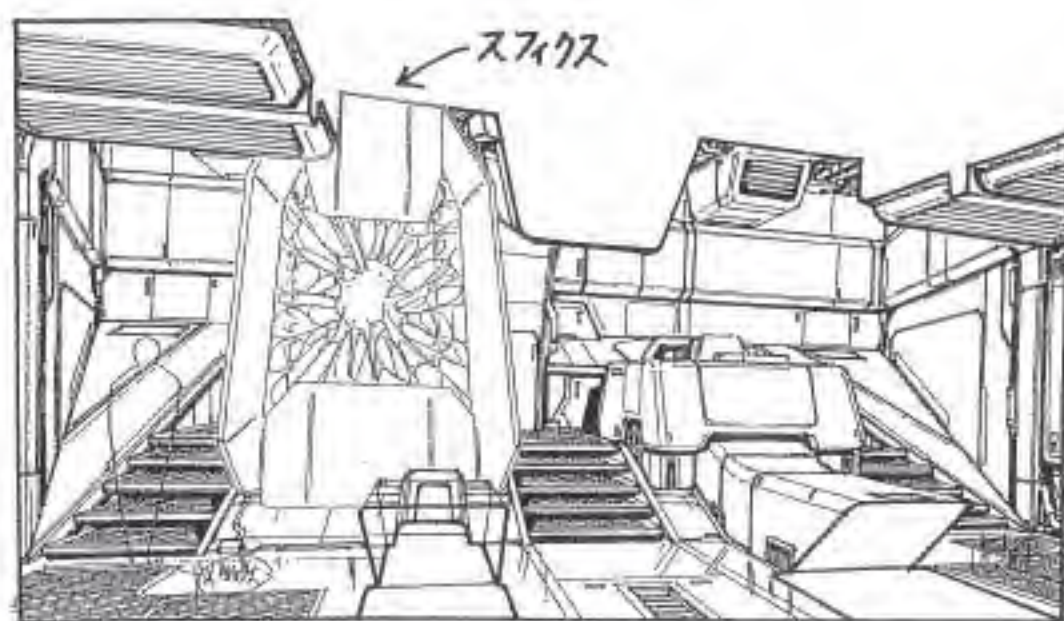
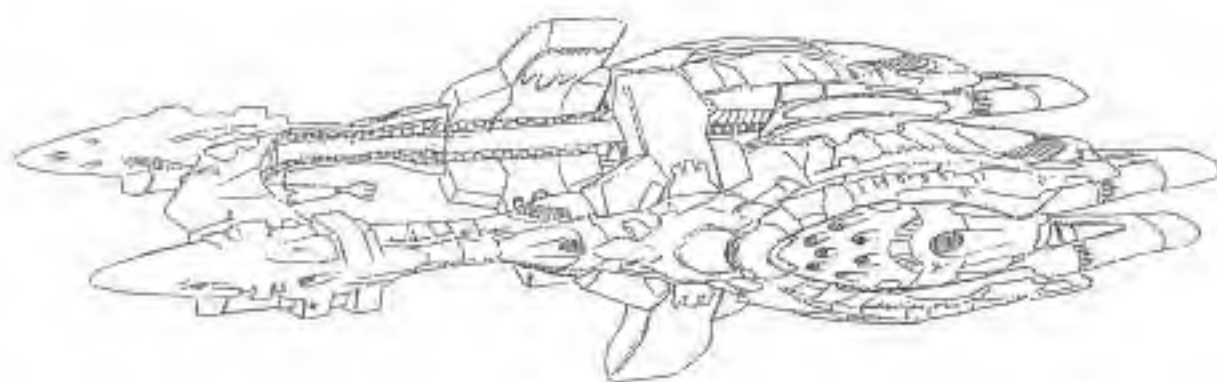
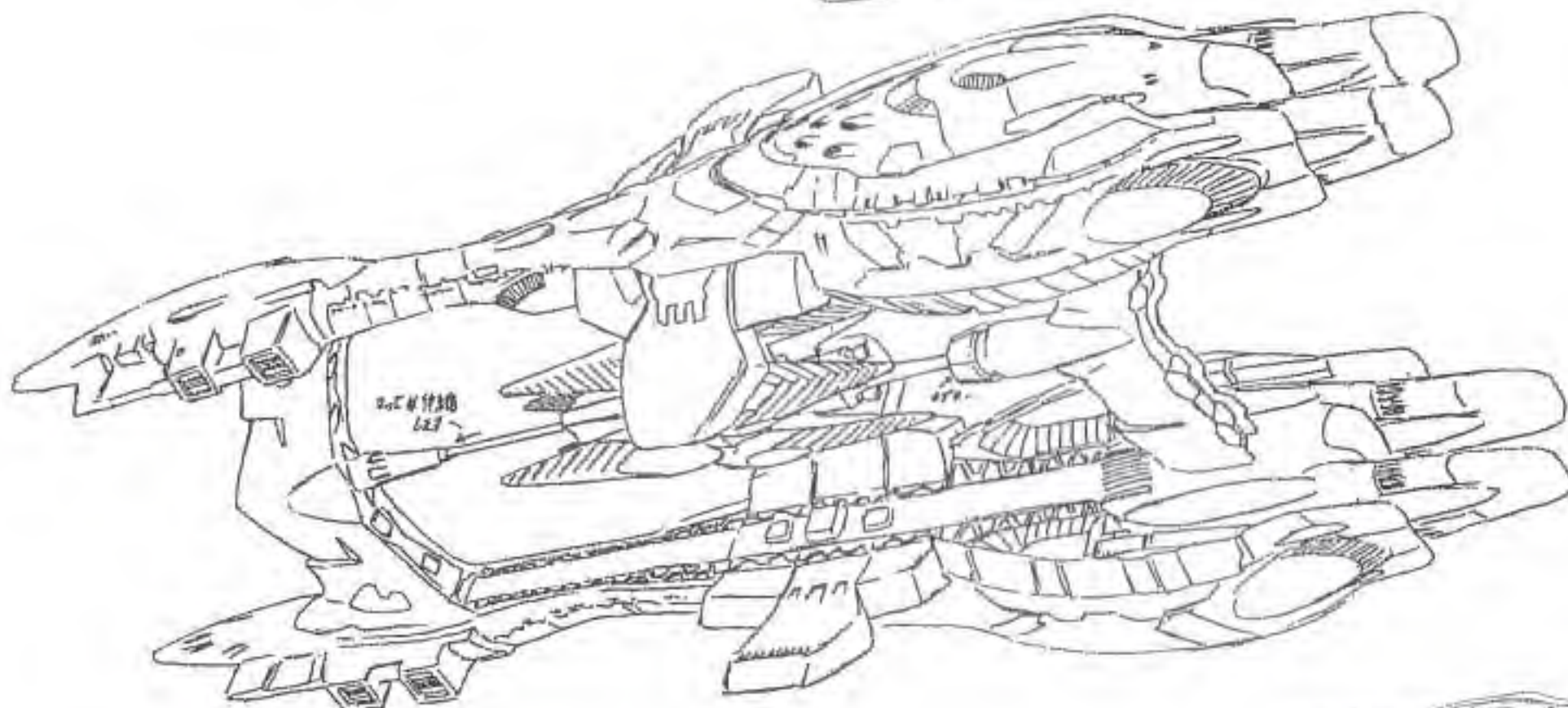
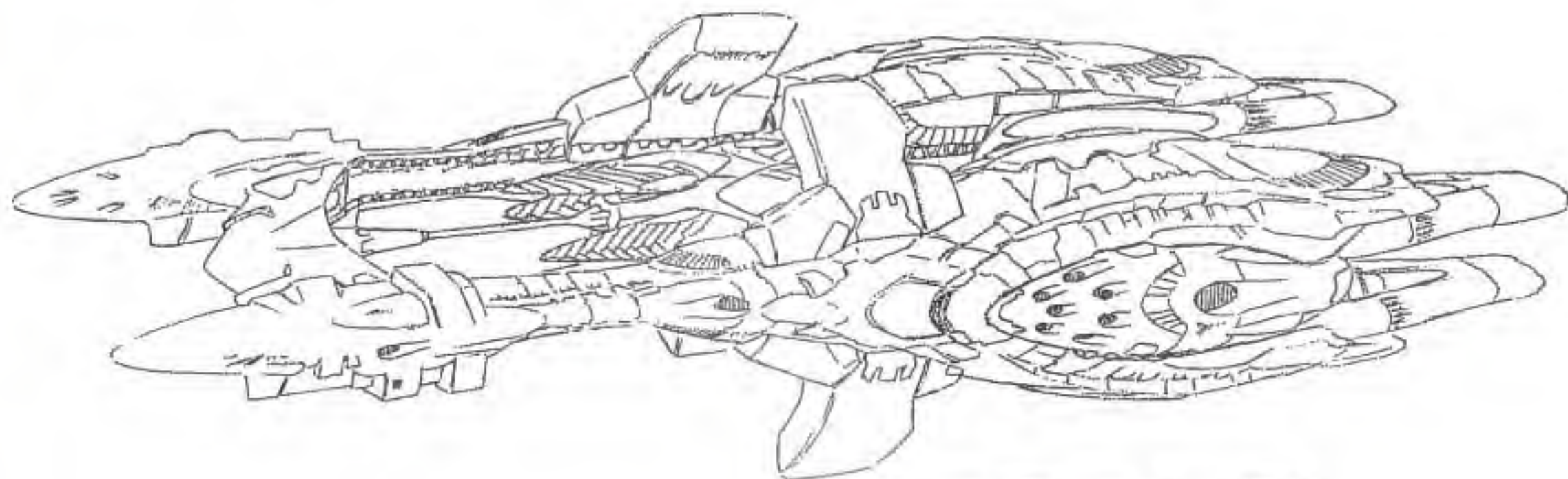
▲回転衝角発進プロセス。



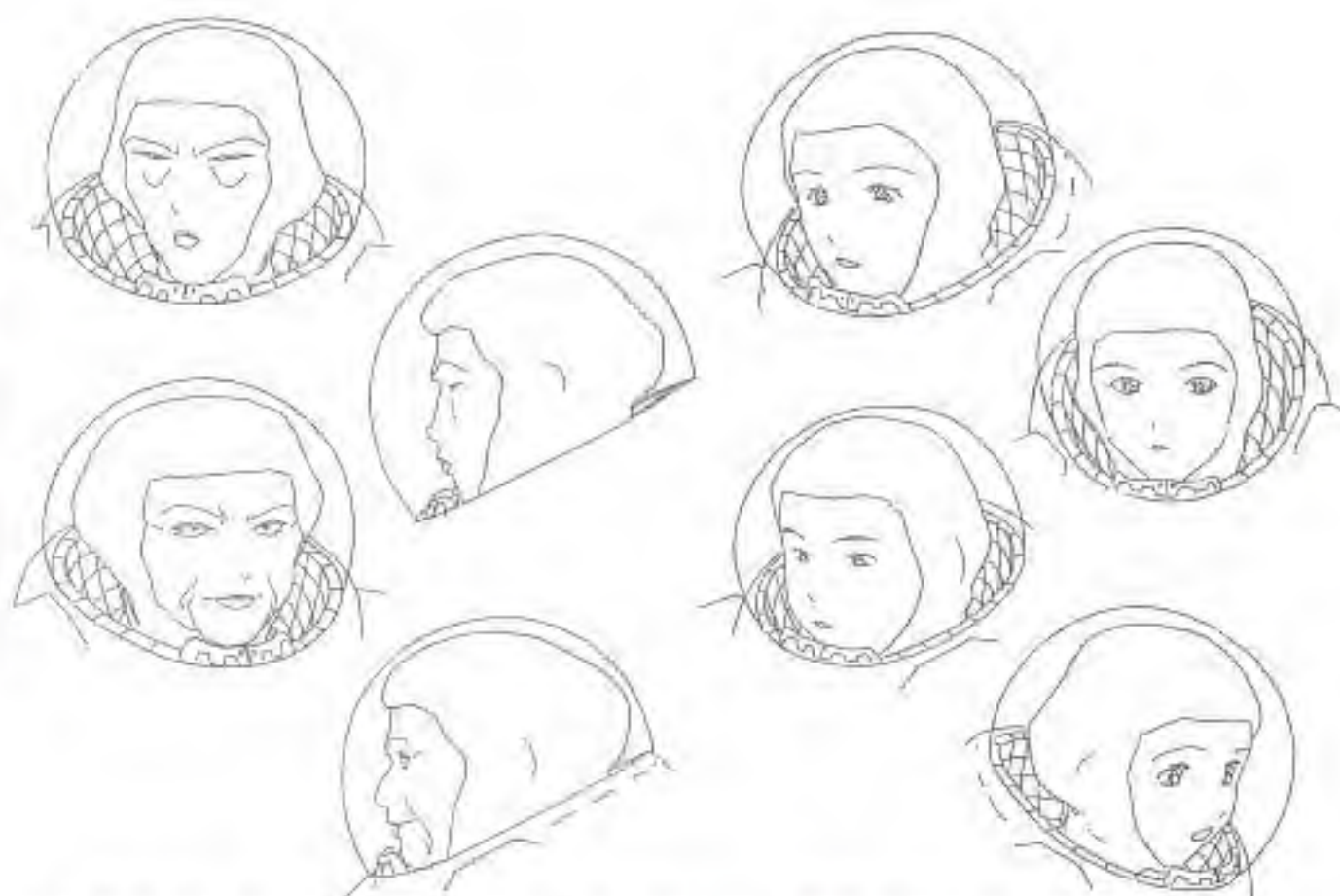


# 深紅のディカスティア

全長約1500m。全てのヴァイア艦の中で最も大きな重力を制御できる。双胴式の船体中央にVGエイステラルを収納している。乗組員は全員女性で構成されているのも特徴。



▲ブリッジにあるスフィクスは女郎蜘蛛の繭の形状をしている。



▲艦長のアンナ＝ド＝ボンパドゥール（左上）と副長のアリス・アスターシャ（左下）。他のクルー（右）も全て女性。



## VGエイステラル

本体のエイステラルに8枚のエイスフィナーが合体している構成。分離したエイスフィナーはパペットワイヤーを通じて遠隔操作される。目標を取り囲むと筒状の重力場活断層を形成し封じ込める。そこへエイステラルのパルジキャノンが攻撃を加えるという戦法が可能。

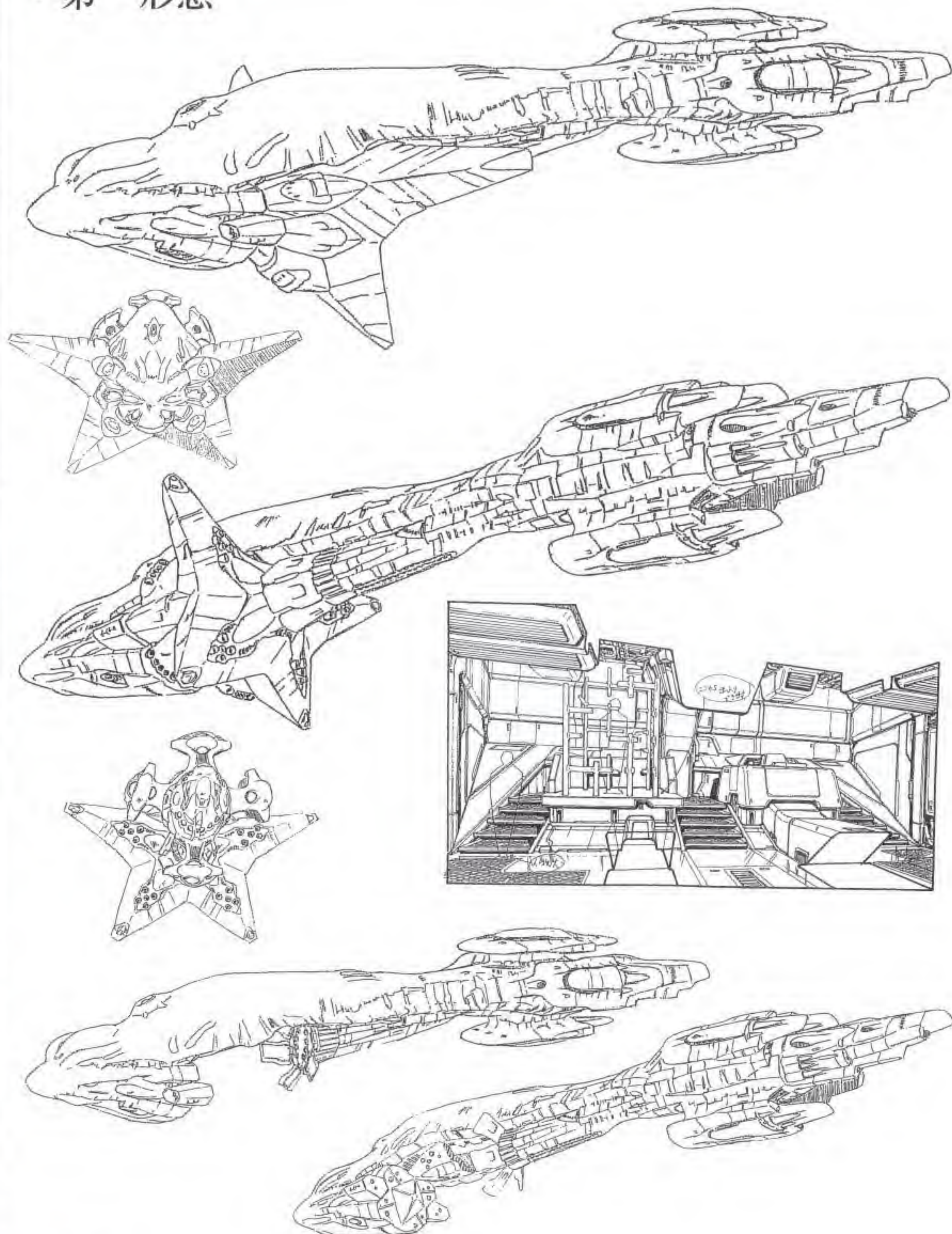




# 灰のゲシュペンスト

全長1302m（第一形態）。ヴァイア（スペースイカ）を取り込んで自己変態を行える究極のヴァイア艦。取り込んだヴァイアの数だけ重力制御の能力も増し、船体も巨大化して膨れあがっていく。第二形態で約3000m、第三形態においては全長約1万m、全高4400mと規格外の大きさになってしまう。艦長は軌道保安庁の可潜艇タンデルの艇長でもあったコンラッドである。

## ・第一形態

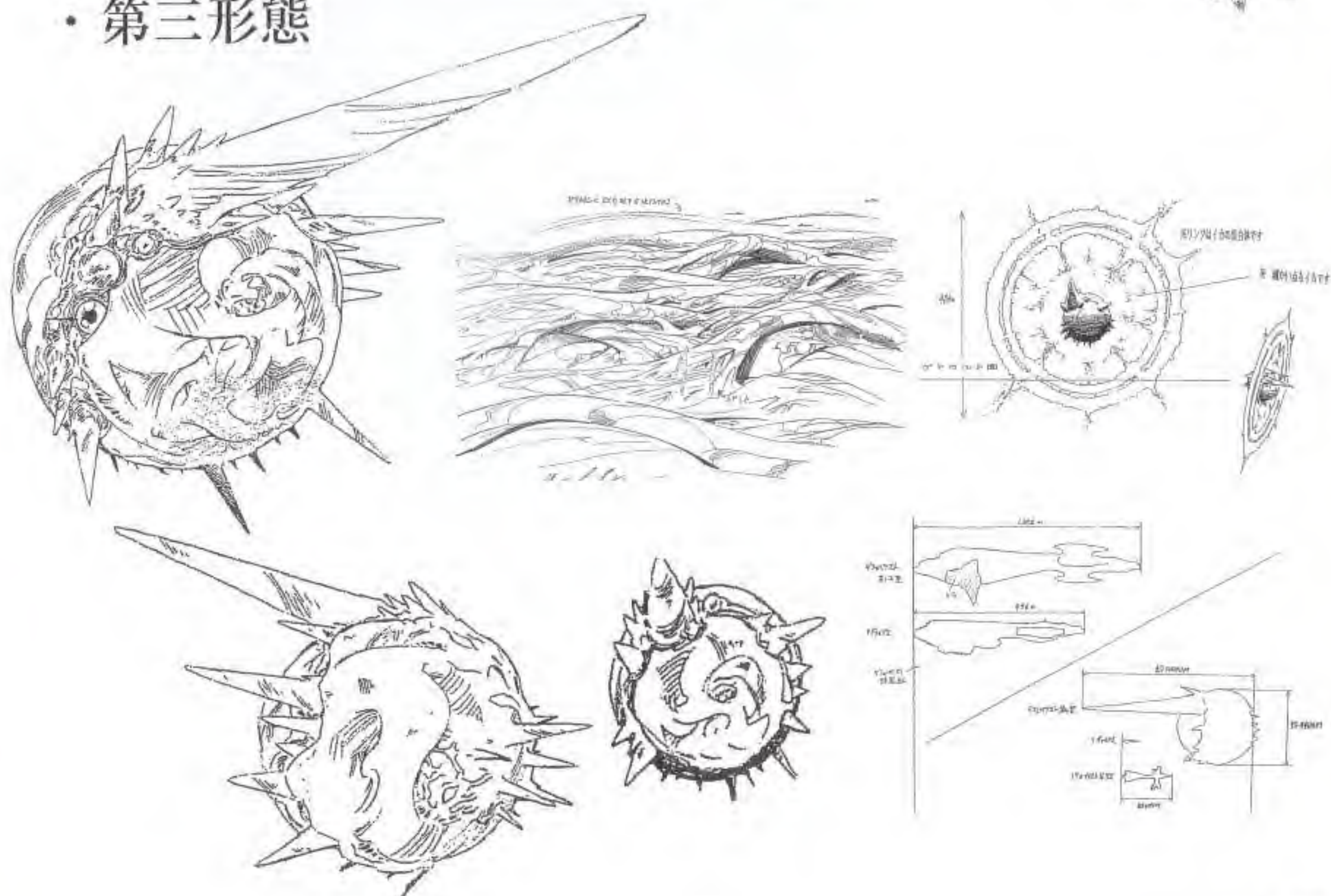




## ・第二形態



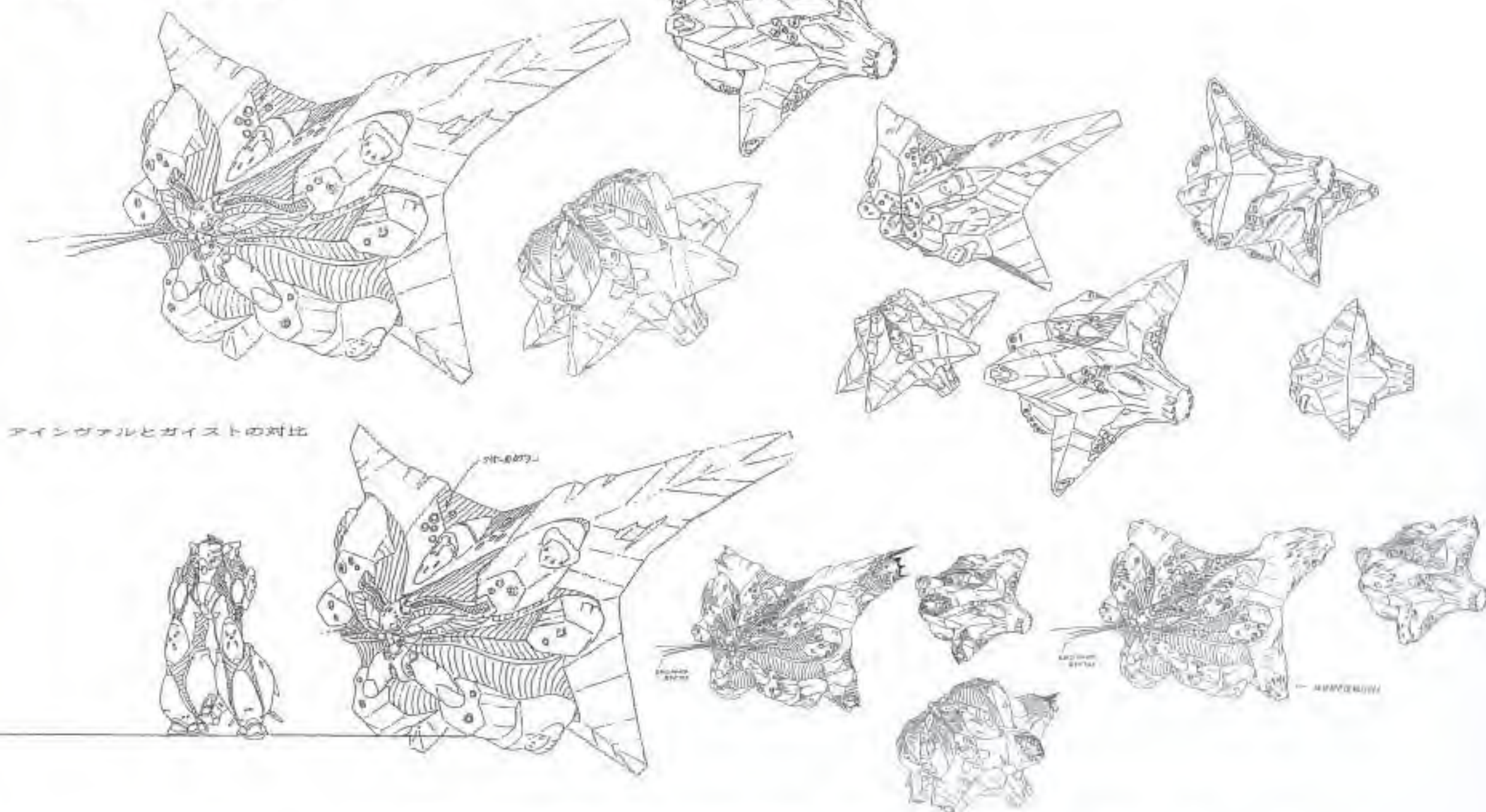
## ・第三形態





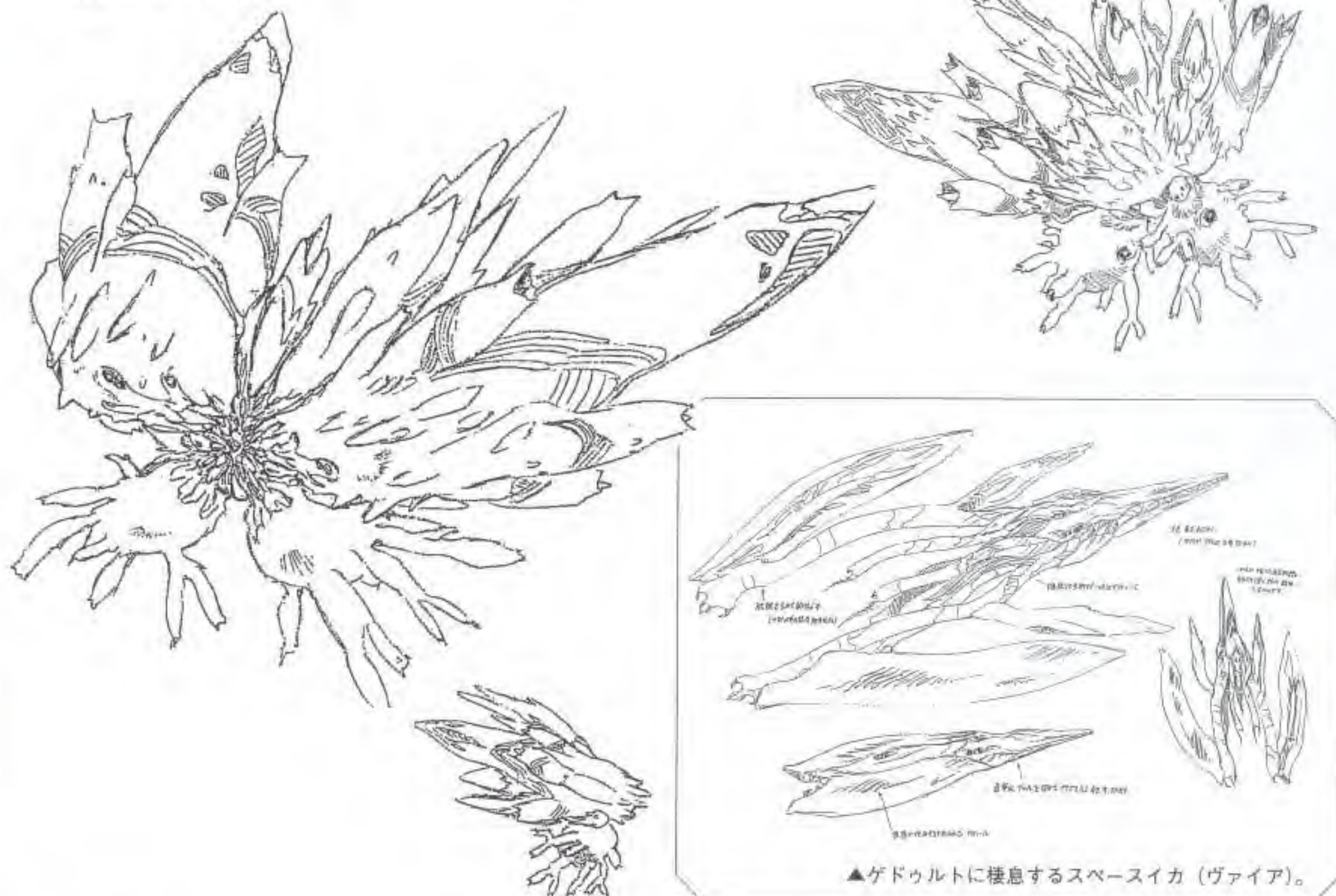
# VGガイスト

## ・第一形態



星に人型のヴァイアが髑となった容貌が特徴。後部に多数のスラスターがあり、目標に対して突撃して攻撃を仕掛ける。本体同様、ヴァイアを取り込んで強化される。

## ・第二形態







## コンラッド・ヴィスケス

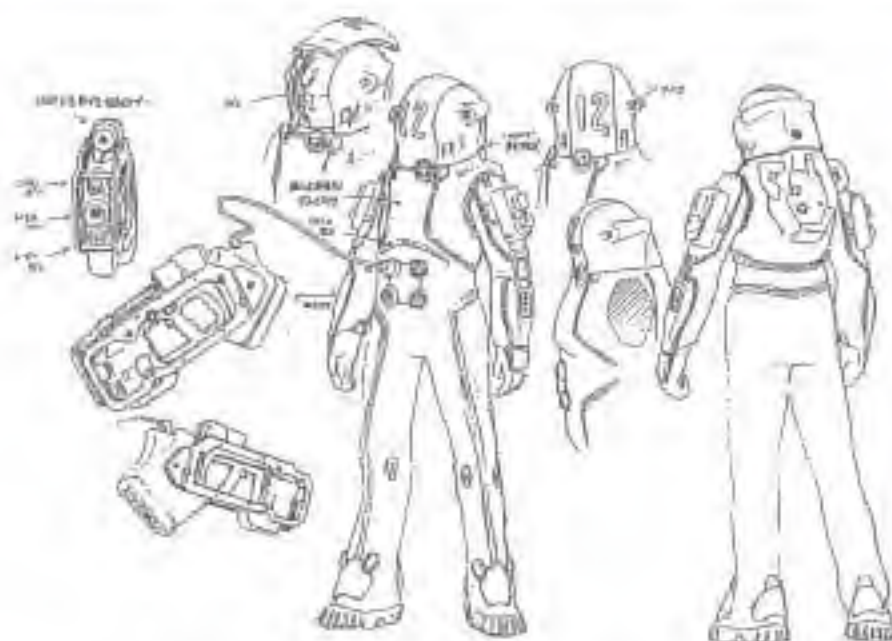
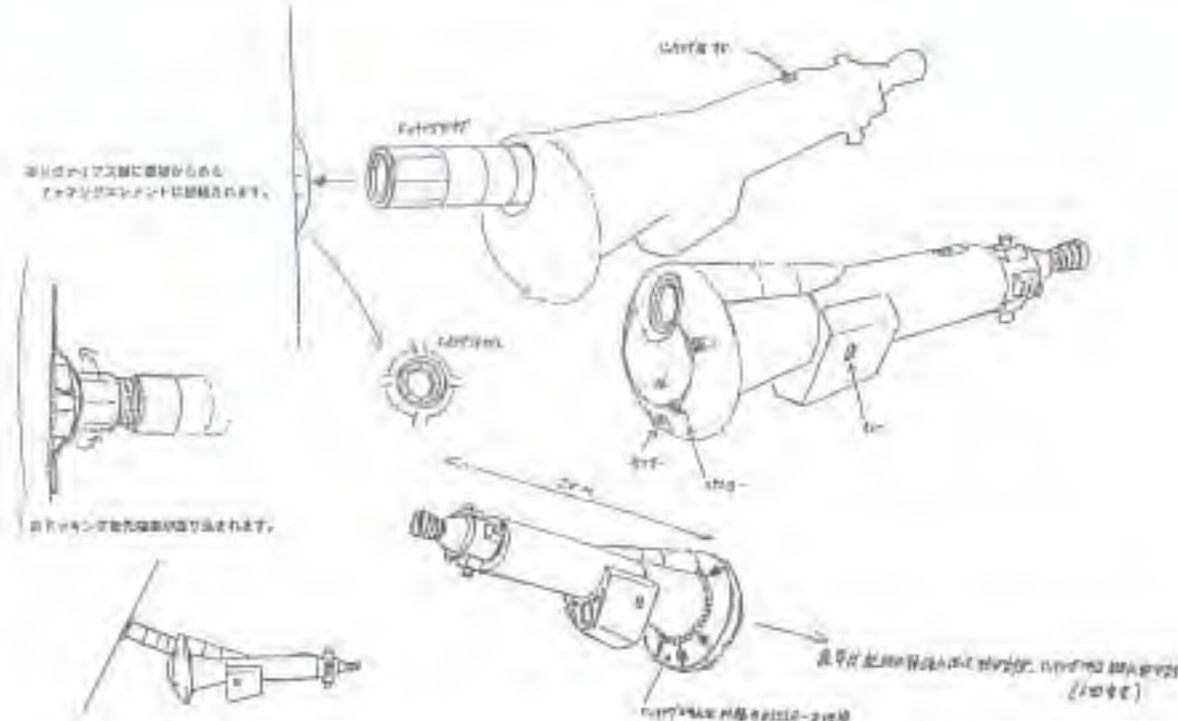
リヴァイアスを愛娘アンジェの仇として強く恨んでいる。その身体は宇宙線病に侵され余命幾ばくもない。48歳。



## マーヤ

ゲシュペンストのスフィクス。ネーヤと同じ人型で素体は少年である。感情はなく言葉も話さない。

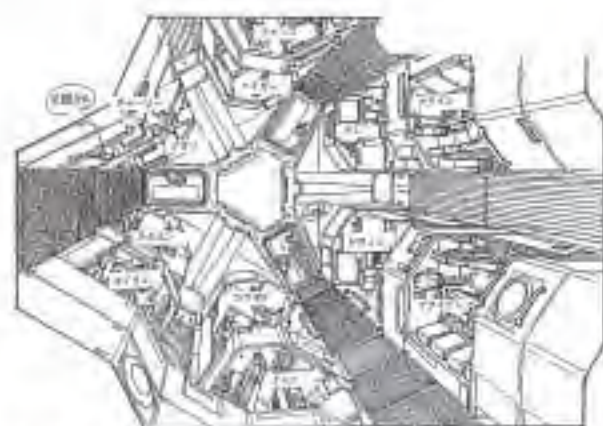
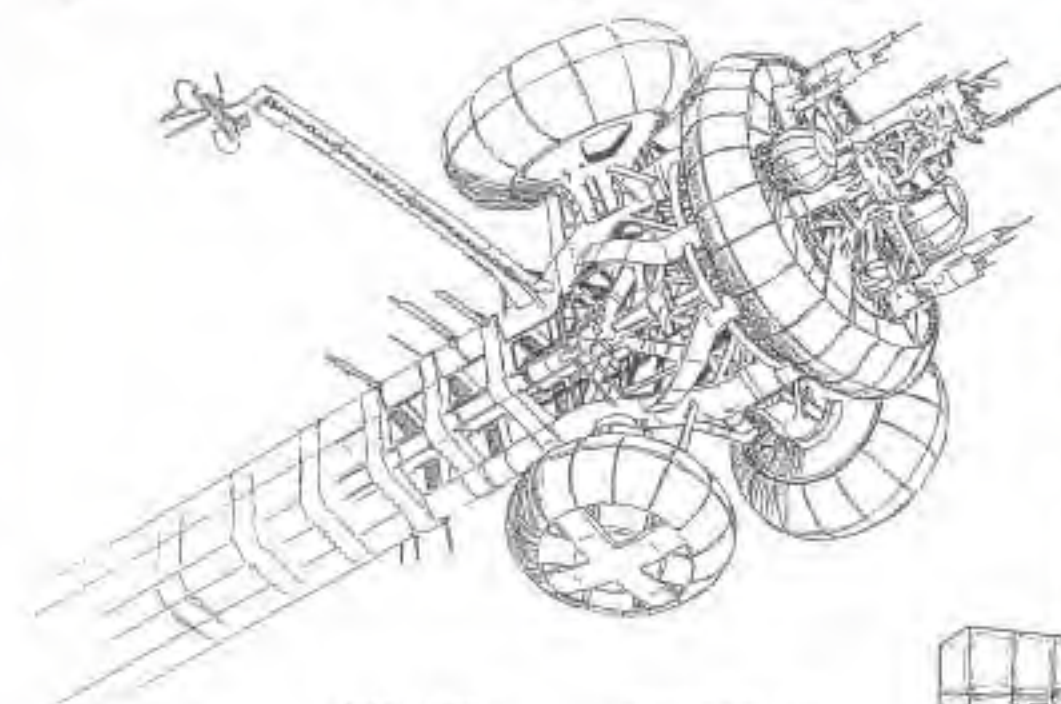
灰のゲシュペンスト



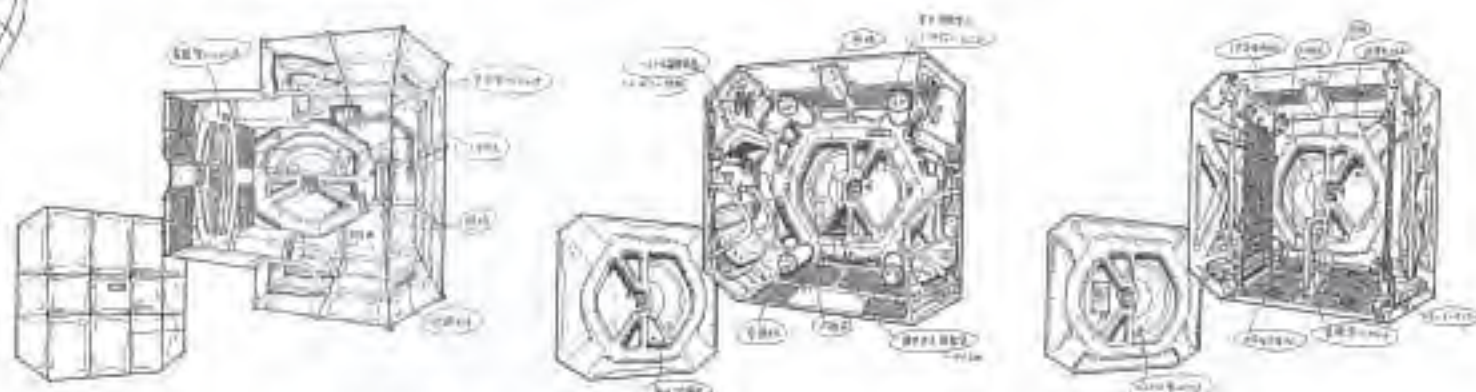
ゲシュペンストから発進した強襲艇がリヴァイアスに取り付き、武装した兵士たちが乗り込んで内部を制圧した。



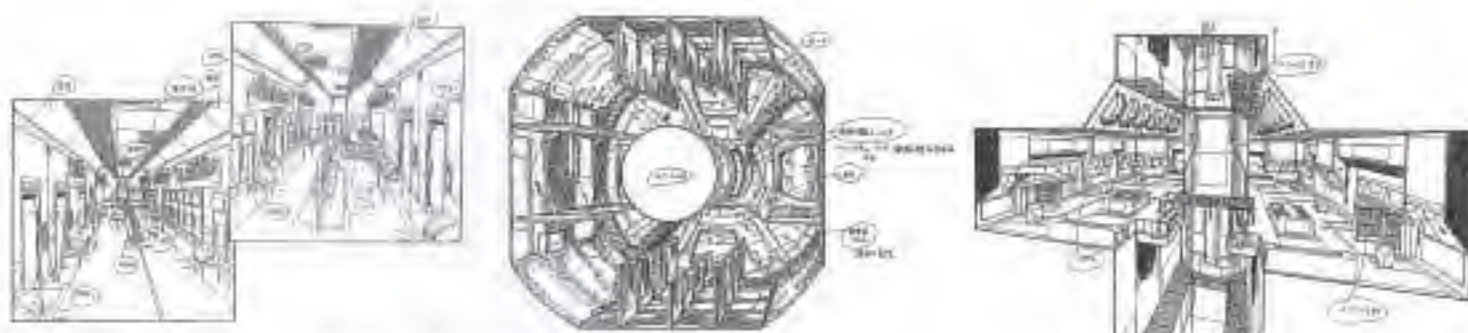
# リーベ・デルタ



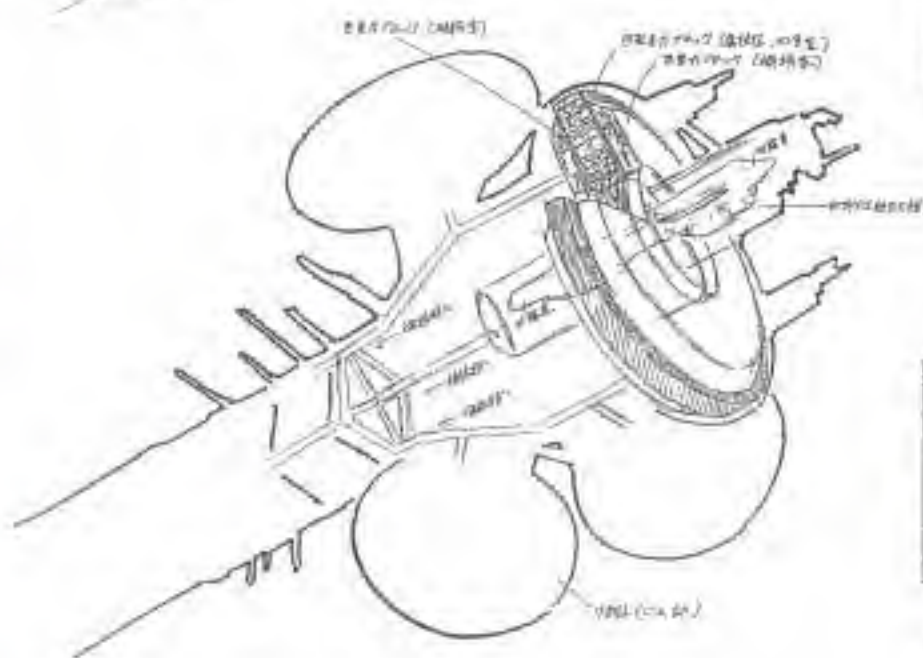
▲リーベ・デルタに付属する実習宇宙艇リベールのブリッジ。ツヴァイのフライト実習が行われていた。



▲リベール内の重力調整室、着脱室、洗浄室。

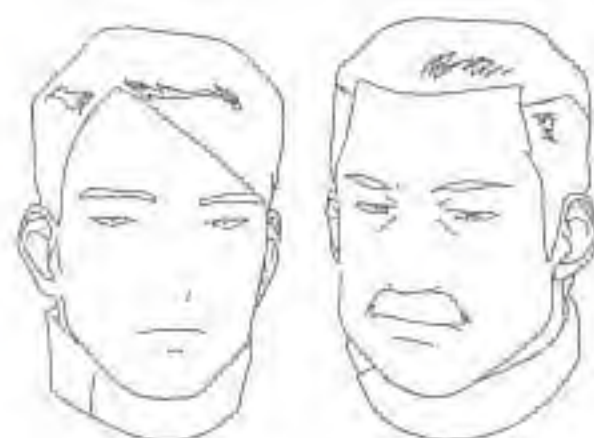
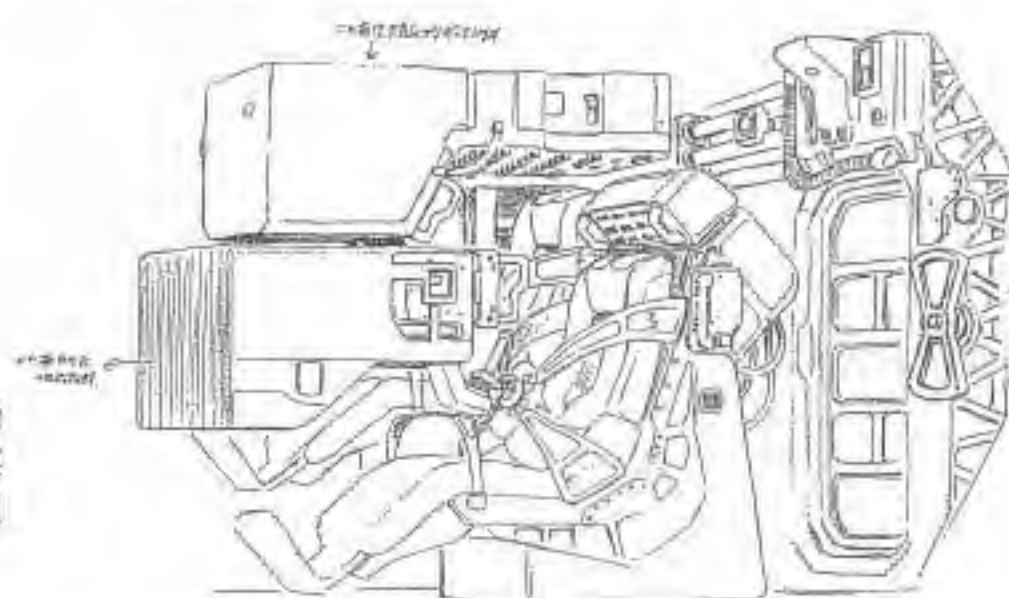
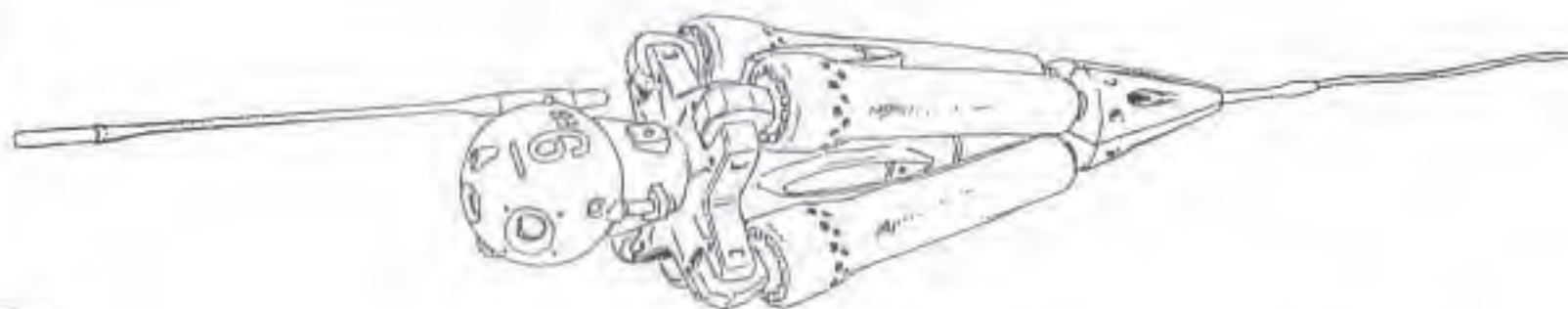


▲リベール内の更衣室、格納庫、機関制御室。



エリック・キャンベル。リベールで教官を務めていたパットの父親。沈み行くリーベ・デルタで生徒たちを救おうと奮起するが、作業中の爆破に巻き込まれて殉職する。

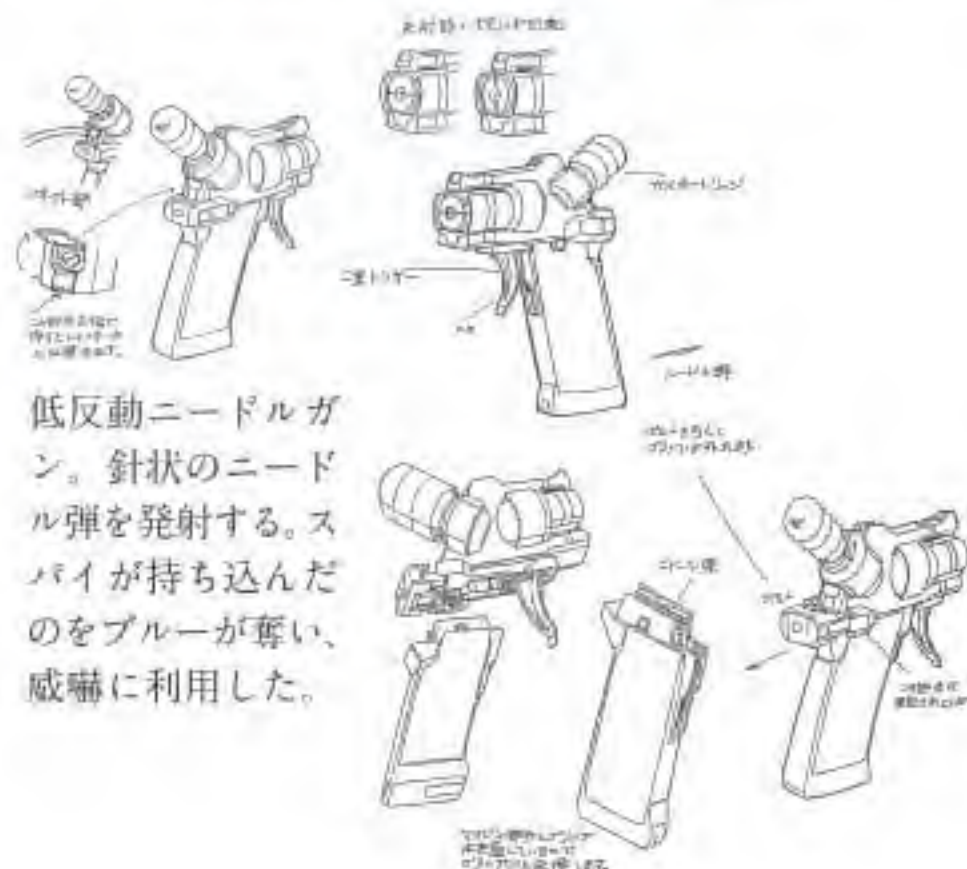
▶昂治たち、操船課の生徒たちが実習で使った訓練用ボッド。



▲リベールの教官たち。



▲リーベ・デルタをゲドウルトに沈めようとした軌道保安庁のスパイ。

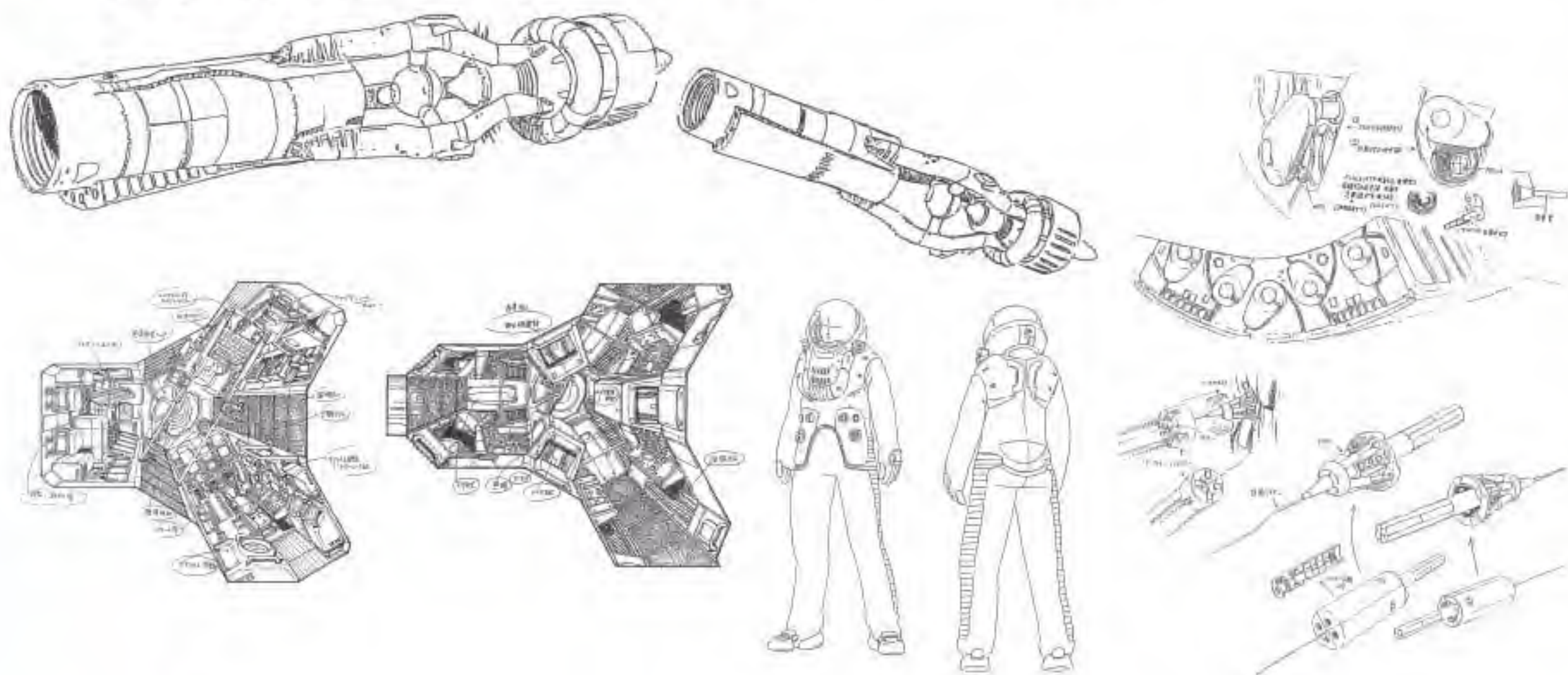


低反動ニードルガン。針状のニードル弾を発射する。スパイが持ち込んだのをブルーが奪い、威嚇に利用した。



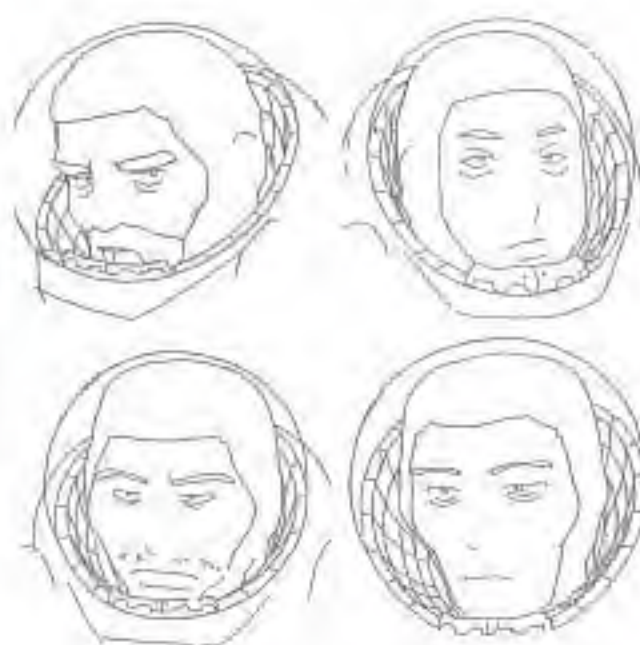
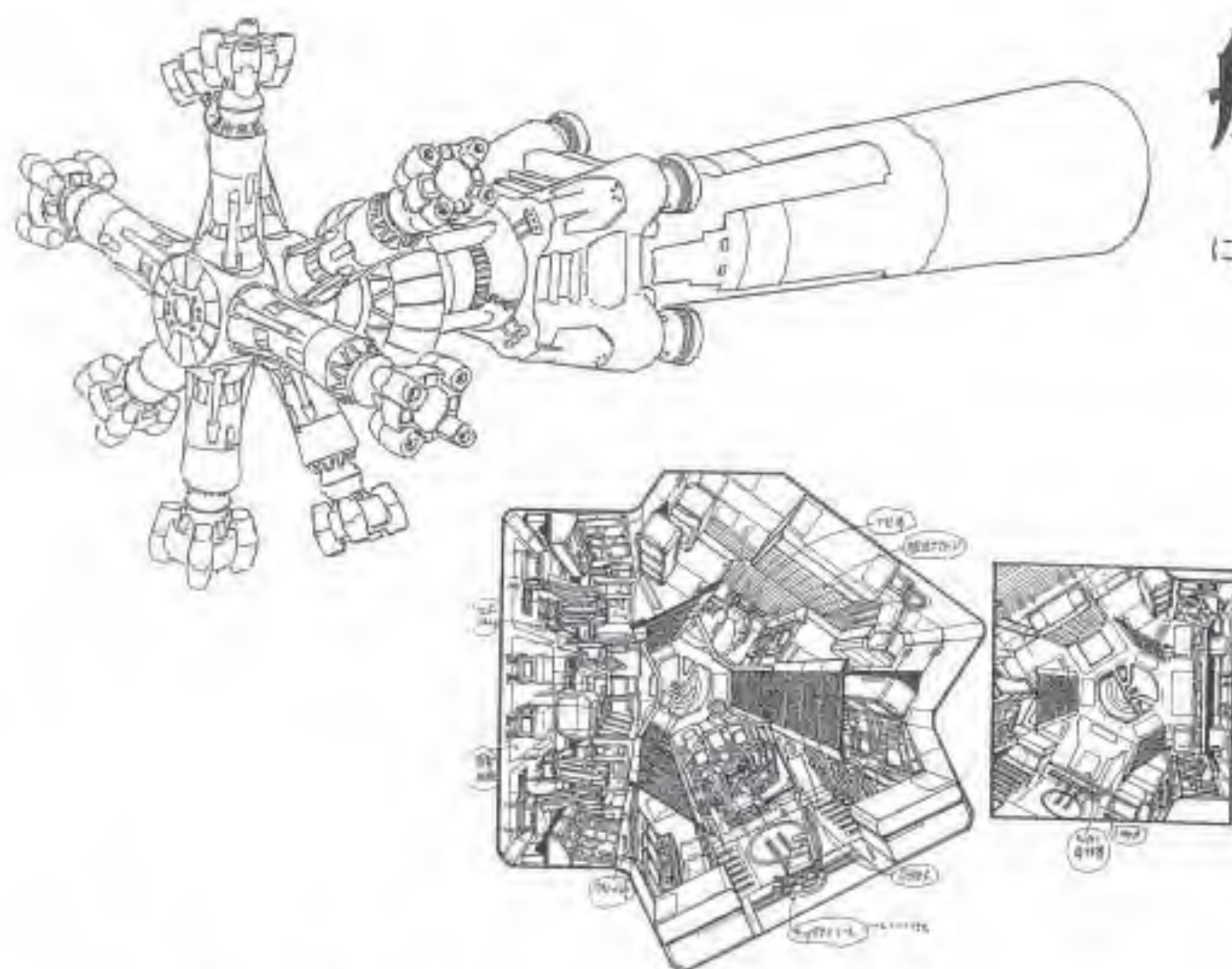
# 可潜艇タンデル

全長150m。軌道保安庁が正式採用するゲシュタル型可潜艇。コンラッドが艇長として、リヴァイアス捕獲参戦、ミッション・ベッカーを遂行する。



# 航宙艦

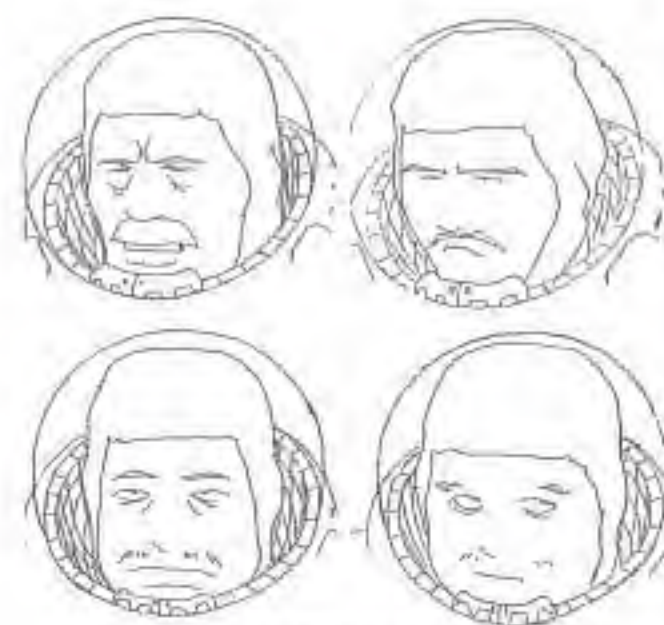
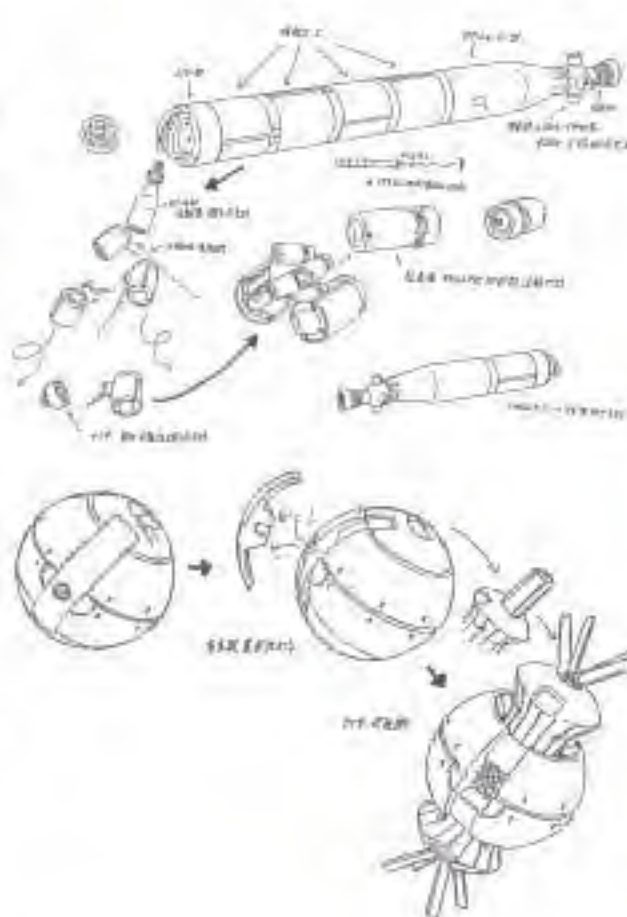
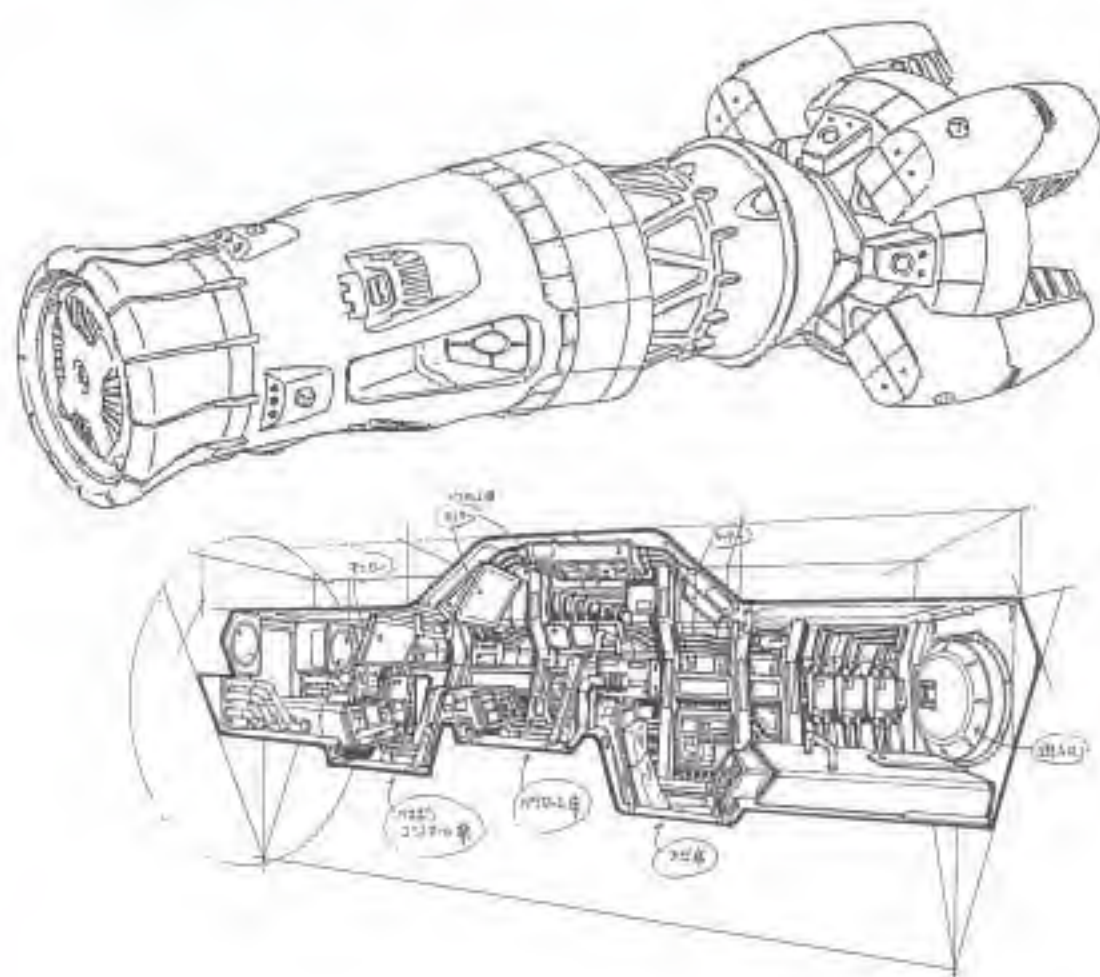
軌道保安庁や火星艦隊が使用する通常航行用の宇宙船。先端に8基の巡視艇がドッキングしている。



◀第6航宙艦隊の乗組員。

# 巡視艇

全長80mの航宙艇。魚雷を装備している。



▲第2航宙艦隊の乗組員。



# 最終話の昴治たち

事件の終焉から一ヶ月後、昴治たちはそれぞれの未来を信じて再びリヴァイアスへと乗り込む。







・艦内のモブにいないキャラの指示表

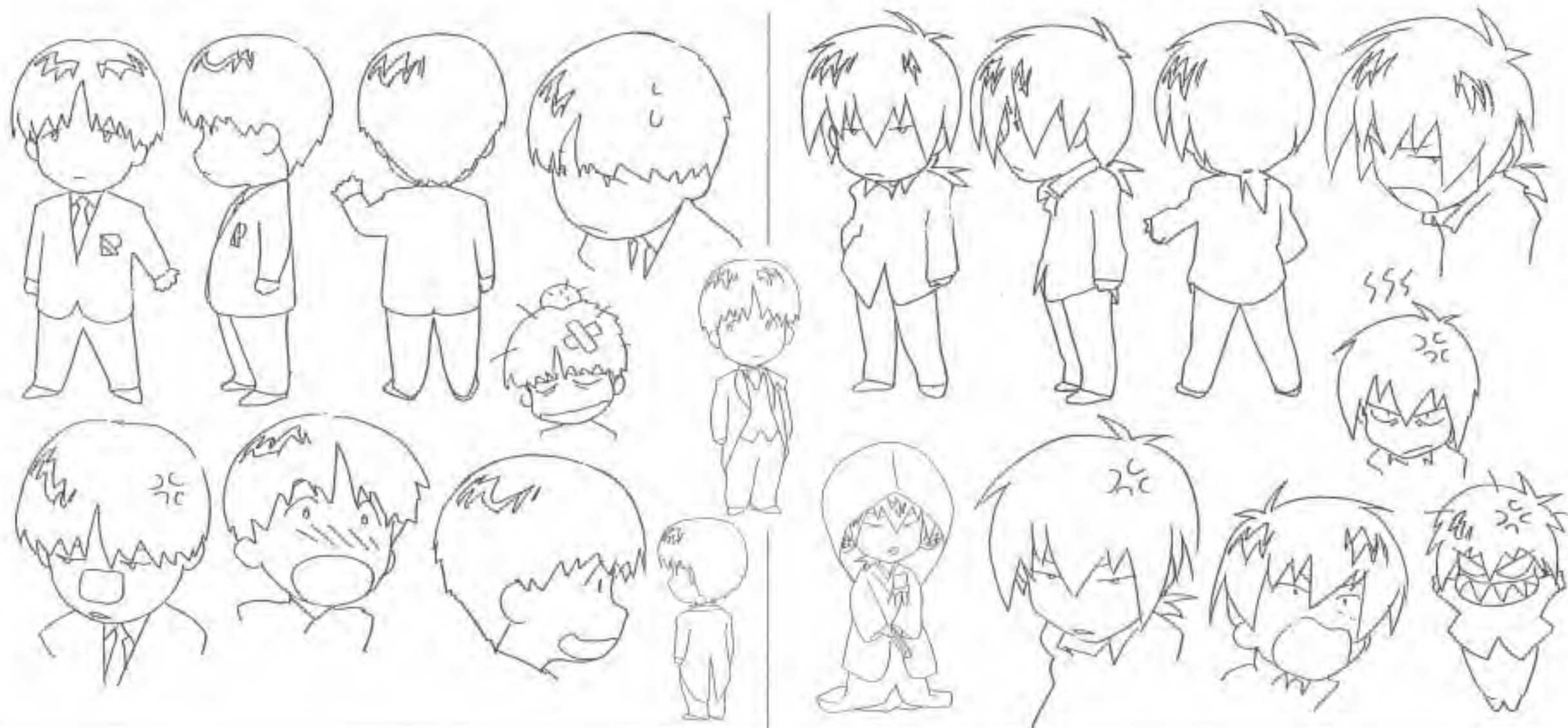


新しい制服に身を包んで現れる仲間たち。劇的な変化を遂げているのがチャーリーとクリフのカップルである。レイコは皆の旅立ちを見送る後ろ姿だけがあった。そして時は流れて、二度目のゲドワルト・フォノメーンに沈む太陽系から脱出を果たしたリヴァイアスÄra7（エーラズイーベン）がヴァイア艦を率いて外宇宙へと旅立つ。

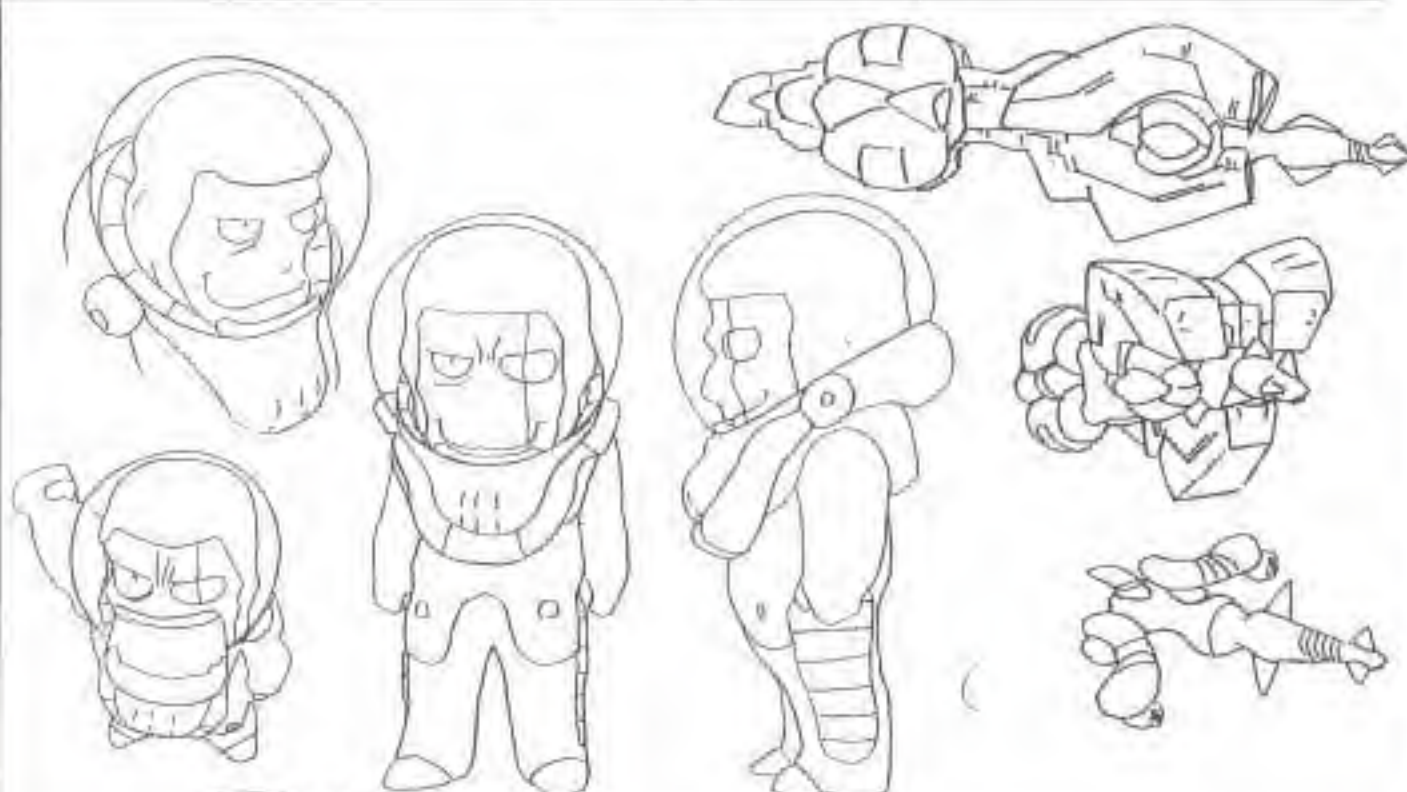
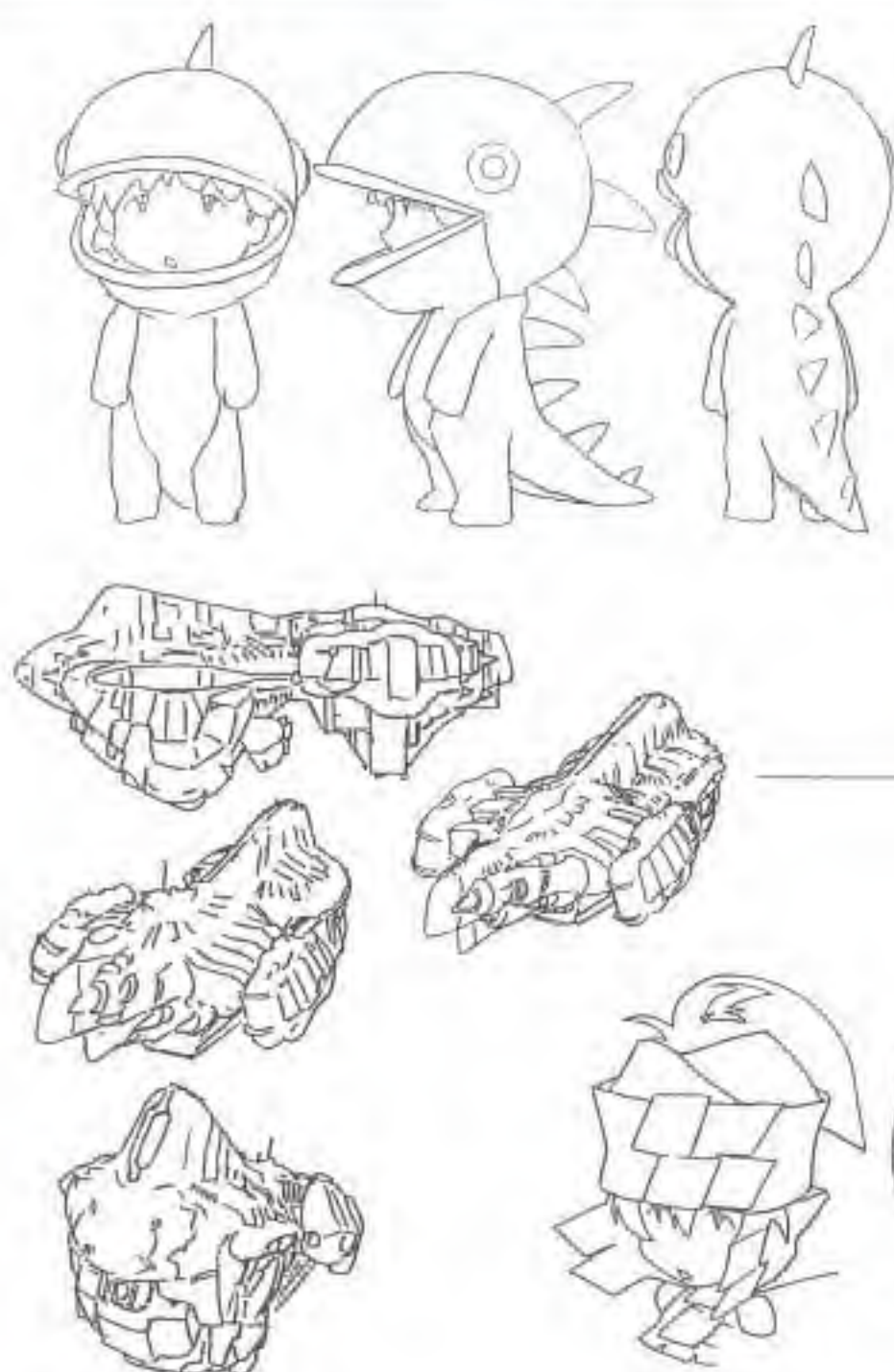


# リヴァイアスイリネーション

暗い話はナッシング、ムカツク話もナッシング、底抜けに明るいお馬鹿なSDアニメ。ネット配信用に制作された作品で、ファンディスクにも収録されている。









## STAFF LIST

## STAFF

企画：サンライズ  
 原案：矢立 肇  
 シリーズ原案：黒田洋介  
 キャラクターデザイン：平井久司  
 メカニックデザイン：山根公利  
 スペシャルコンセプター：野崎 透  
 サブメカニックデザイン：那倉正幸、  
 齊藤 久  
 デザイン協力：鈴木竜也、出淵 裕  
 企画プロデューサー：小林真一郎、  
 杉田 敦  
 美術監督：池田繁美  
 色彩設計：歌川律子、佐々木順子  
 撮影監督：白井久男  
 編集：森田編集室  
 音楽：服部克久 M.I.D.

音響監督：浦上靖夫  
 音楽プロデューサー：桜井裕子  
 プロデューサー：東不可止（テレビ東京）、  
 高城一典（読売広告社）、  
 古澤文邦（サンライズ）  
 協力：バンダイビジュアル  
 監督：谷口悟朗  
 製作：TV TOKYO、読売広告社、  
 サンライズ

## CAST

相葉昂治：白鳥 哲  
 相葉祐希：保志総一朗  
 尾瀬イクミ：関 智一  
 蓬仙あおい：桑島法子  
 和泉こずえ：丹下 桜  
 ネーヤ：佐久間レイ  
 ファイナ・S・篠崎：愛河里花子  
 ニックス・チャイブラバット：愛河里花子  
 雅 明弘：桜井敏治  
 エリナ・リグビー：桑島法子  
 カレン・ルシオラ：氷上恭子  
 市川レイコ：豊口めぐみ  
 ラリィ・イエーガー：千葉一伸  
 ユイリィ・バハナ：氷上恭子  
 ルクスン・北条：島田 敏  
 シュタイン・ヘイガー：千葉一伸

話数	放映日	サブタイトル	脚本	画コンテ	演出	作画監督
1	1999.10.6	sere1 きたるべきとき	黒田洋介	谷口悟朗	谷口悟朗	平井久司（総作監） 齊藤 久（キャラ作監） 鈴木竜也（メカ作監）
2	1999.10.13	sere2 よけいなこと	黒田洋介	西山明樹彦	西山明樹彦	門 智昭（キャラ作監） 吉田 徹（メカ作監）
3	1999.10.20	sere3 うなばらをこえて	黒田洋介	吉本 毅	吉本 毅	ウエダ ヨウイチ
4	1999.10.27	sere4 リヴァイアスのわ	黒田洋介	大橋誉志光	大橋誉志光	西田亜沙子
5	1999.11.3	sere5 ちいさなまとまり	黒田洋介	西山明樹彦	西山明樹彦	齊藤 久（キャラ作監） 鈴木竜也（メカ作監）
6	1999.11.10	sere6 ぼくのせつな	黒田洋介	吉本 毅	吉本 毅	門 智昭（キャラ作監） 吉田 徹（メカ作監）
7	1999.11.17	sere7 がわりゆくとき	黒田洋介	北村真咲	北村真咲	寺岡 巖
8	1999.11.24	sere8 なにもしらなかった	黒田洋介	やまざきかずお	西山明樹彦	ウエダ ヨウイチ
9	1999.12.1	sere9 ヴァイタル・ガーダー	竹田裕一郎	山中英治	吉本 毅	齊藤 久（キャラ作監） 鈴木竜也（メカ作監）
10	1999.12.8	sere10 しんじられなくても	竹田裕一郎	やまざきかずお	北村真咲	寺岡 巖
11	1999.12.15	sere11 まつりのあと	黒田洋介	大橋誉志光	大橋誉志光 （演出助手： 松村亜澄）	西田亜沙子
12	1999.12.22	sere12 みらいのありがた	黒田洋介	谷口悟朗	西山明樹彦	門 智昭
13	1999.12.29	sere13 ふれあうことしか	黒田洋介	池田 成	北村真咲	寺岡 巖
14	2000.1.5	sere14 いしきしすぎ	黒田洋介	やまざきかずお	西山明樹彦	ウエダ ヨウイチ
15	2000.1.12	sere15 ながされるままに	黒田洋介	山中英治	吉本 毅	齊藤 久（キャラ作監） 鈴木竜也（メカ作監）
16	2000.1.19	sere16 ゆがむせかい	黒田洋介	杉島邦久	杉島邦久	寺岡 巖
17	2000.1.26	sere17 じゆうなちつじょ	黒田洋介	やまざきかずお	西山明樹彦	門 智昭（キャラ作監） 吉田 徹（メカ作監）
18	2000.2.2	sere18 わかりあえない	黒田洋介	池田 成	北川正人	杉光 登
19	2000.2.9	sere19 えがおできみと	黒田洋介	吉本 毅	吉本 毅	寺岡 巖
20	2000.2.16	sere20 ゆずれないもの	黒田洋介	大橋誉志光	大橋誉志光	ウエダ ヨウイチ
21	2000.2.23	sere21 あしたなんかいない	黒田洋介	杉島邦久	杉島邦久	西田亜沙子
22	2000.3.1	sere22 いきのこるために	黒田洋介	吉本 毅	吉本 毅	寺岡 巖
23	2000.3.8	sere23 ちぎれたかこ	黒田洋介	池田 成	北川正人	杉光 登
24	2000.3.15	sere24 あいばこうじ	黒田洋介	やまざきかずお	大橋誉志光	齊藤 久（キャラ作監） 鈴木竜也（メカ作監）
25	2000.3.22	sere25 おれであるために	黒田洋介	吉本 毅	吉本 毅	寺岡 巖
26	2000.3.29	sere26 あした	黒田洋介	北村真咲 谷口悟朗	北村真咲 谷口悟朗	ウエダ ヨウイチ



チック・クラート：遠近孝一  
 グラン・マクダニエル：檜山修之  
 チャーリー：桜井敏治  
 ラン・ラックモルデ：豊口めぐみ  
 カラボナ・ギニー：南 央美  
 フライアン・ブラブ・ジュニア：江川央生  
 クライス・モラーテ：遠近孝一  
 ケヴィン・グリーン：保志総一朗  
 アインス・クロフォード：長沢直美  
 パット・キャンベル：南 央美  
 エアーズ・ブルー：檜山修之  
 フー・ナムチャイ：江川央生  
 クリフ・ケイ：長沢直美  
 ミシェル・ケイ：堀江由衣  
 ソン・ドッポ：菅原淳一  
 リュウ・ギイル：檜山修之  
 リリッシュ・フラウ：高橋美佳子

ジョンソン・コール：桜井敏治  
 エマーソン・エルビィ：遠近孝一  
 マルコ・バウル：菅原淳一  
 キブレ=キッキ：高橋美佳子  
 コンラッド・ヴィスケス：若本規夫  
 下村由吉：菅原正志  
 ベルコピッチ：中嶋聡彦  
 エリック・キャンベル：堀内賢雄  
 イクミの姉：氷上恭子  
 シャーロット・ラキュナス：豊口めぐみ  
 サンディ・アレン：豊口めぐみ  
 ラダン：島田 敏  
 ラダンの弟子：遠近孝一  
 アリス・アスターシャ：愛河里花子  
 ギッター・ペインティアム：辻 親八

● Theme Song  
 オープニングテーマ  
 「dis-」  
 作詞：岩里祐穂  
 作曲：M Rie  
 編曲：M.I.D. (ビクターエンタテインメント)  
 歌：有坂美香  
  
 エンディングテーマ  
 「夢を過ぎて」  
 作詞：北川恵子  
 作編曲：服部克久 (ビクターエンタテインメント)  
 歌：有坂美香

原画	
鈴木竜也、斉藤 久、鈴木卓也、西岡 忍、川添正和、深沢 学、竹内進二、馬場俊子、阿部美佐緒、芝 美奈子、植田洋一、西村 聡、川口りえ、高山朋浩、玄馬宣彦、武井 努、田中真二	
高山朋浩、西村 聡、玉川達文、加瀬政広、市川敬三、田中里美、竹内浩史、中村プロダクション、スタジオワンバック、武遊、門 智昭	
鈴木竜也、斉藤 久、鈴木卓也、高山朋浩、兵藤 敬、青木真理子、秋山栄一、川添政和、川口りえ、阿部美佐緒、スタジオ・ムー、ダブルアール、棚沢事務所、中村プロダクション	
高山朋浩、向山祐二、中村光輝、太田雅三、平林 考、塚本 篤、君島 繁、田中里美、西村 聡、横山 隆、竹内浩志、西田亜沙子、市川敬三、渋谷英樹	
鈴木竜也、斉藤 久、鈴木卓也、高山朋浩、阿部美佐緒、所 智一、棚沢事務所、スタジオアド、アドコスモ、スタジオワンバック	
門 智昭、玉川達文、市川敬三、秋山英一、金剛寺 輝、高山朋浩、小田多恵子、西尾あき子、渋谷英樹、アニメアール (谷口守孝、崎山知明、中澤勇一、木下由美子、佐野恵理、市川竜也、高橋紀子)、スタジオムー (中弥幸一、橋本貴吉)、中村プロダクション、スタジオワンバック	
アドコスモ (深沢謙二、井上善勝、竹森由加、松浦里美、須永正博、菅野利香、寺岡 巖)	
兵藤 敬、川口りえ、木川純一、君島 繁、中村光輝、市川敬三、横山 隆、中谷マリ、阿部美佐緒、棚沢事務所、塩山紀生	
鈴木竜也、斉藤 久、鈴木卓也、川添政和、青木真理子、西村 聡、高山朋浩、竹内進二、スタジオディーボルト (大島康弘、鈴木藤雄、坂本修司、田中智子、片貝 稔、松尾 慎)、スタジオアド (亀田義明、鹿間一秀)	
アドコスモ (深沢謙二、井上善勝、竹森由加、松浦里美、須永正博、菅野利香、寺岡 巖)	
兵藤 敬、渋谷英樹、西尾あき子、小田多恵子、市川敬三、棚沢事務所 (棚沢 隆、山崎輝彦)、アニメアール (加瀬政広、能地 清、木下由美子、中本尚子)、スタジオムー (中弥幸一、橋本貴吉)、中村プロダクション、スタジオワンバック	
門 智昭、阿部美佐緒、飯飼一幸、定井直樹、坂本 力、針金屋英郎、スタジオワンバック	
アドコスモ (深沢謙二、井上善勝、竹森由加、松浦里美、須永正博、菅野利香)	
川口りえ、中島利洋、高山朋浩、西村 聡、君島 繁、中村光輝、市川敬三、横山 隆、阿部美佐緒、平井久司、塩山紀生	
鈴木竜也、斉藤 久、鈴木卓也、西村 聡、秋山英一、青木真理子、嘉手苺 睦、玄馬宣彦、高橋博之、佐々門信芳、兵藤 敬、AIC、中村プロダクション、アニメワールド大阪	
アドコスモ (深沢謙二、井上善勝、竹森由加、松浦里美、須永正博、菅野利香)、スタジオアド (亀田義明、鹿間一秀)	
兵藤 敬、阿部美佐緒、中島利洋、西尾あき子、小田多恵子、鎌田祐輔、竹上貴雄、市川敬三、棚沢 隆、アニメアール (加瀬政広、中本尚子、村田雅美、木下由美子、市川達也、高橋紀子)、スタジオムー (中弥幸一、橋本貴吉)、中村プロダクション	
白井伸明、戸田真一、工藤昌史、小久保千愛、小沢尚子、緒方美枝子、金子秀一、小海雄司、相坂直紀、森中正春、野館誠一、Kプロダクション、高山朋浩	
アドコスモ (深沢謙二、井上善勝、竹森由加、松浦里美、須永正博、菅野利香)、鈴木竜也、斉藤 久、鈴木卓也	
塩山紀生、川口りえ、兵藤 敬、中島利洋、古川信之、平井久司、玄馬宣彦、嘉手苺 睦、重国浩子、中村プロダクション	
西村 聡、高山朋浩、西尾あき子、小田多恵子、阿部美佐緒、秋山英一、川添政和、鎌田祐輔、スタジオムー (橋本貴吉、中弥幸一)、スタジオアド (亀田義明、鹿間一秀)、武遊 (横山 隆、中村光輝)	
アドコスモ (深沢謙二、井上善勝、竹森由加、松浦里美、須永正博、菅野利香)	
白井伸明、戸田真一、工藤昌史、小久保千愛、山田 桂、小沢尚子、片岡健治、金子秀一、小林冬至生、相坂直紀、野館誠一、森中正春、Kプロダクション	
鈴木竜也、斉藤 久、玉川達文、平田雄三、鎌田祐輔、阿部美佐緒、西田亜沙子、嘉手苺 睦、門 智昭、アドコスモ、スタジオ九魔、中村プロダクション	
アドコスモ (深沢謙二、井上善勝、竹森由加、松浦里美、須永正博、菅野利香) 鈴木卓也、西村 聡、高山朋浩、竹内進二、橋本敬史、川添政和、高橋博之、橋本貴吉、秋山英一、小田多恵子、西尾あき子	
川口りえ、塩山紀生、兵藤 敬、阿部美佐緒、加藤義貴、玄馬宣彦、石丸 直、市川敬三、嘉手苺 睦、加藤さゆり、中村プロダクション、木村貴宏、竹内浩志、鈴木竜也、鈴木卓也、西田亜沙子、高山朋浩、中島利洋、西村 聡、平井久司、斉藤 久	



10年前の  
リヴァイアス

スペシャルインタビュー

## 相葉昂治 役

白鳥哲



宇宙船という巨大な閉鎖空間で足掻き苦しみ、それでも未来を掴み取った相葉昂治。およそヒーローと呼ぶには程遠い等身大の主人公を演じた白鳥哲氏に作品を振り返って頂いた。

——「無限のリヴァイアス」と10年ぶりに再会した感想をお願いします。

「リヴァイアス」は思い出深いですよ。これはサンライズにも節目になっている作品だと思うんです。この作品はサンライズがセル画で作った最後あたりの作品だったんです。ですから、今のデジタルとは編集も違っていたんですよ。録音もデジタルへの移行期だったので、今の録音方式とは全然違ってました。技術的にもここを境に変わってきているのだと思います。

——白鳥さんが相葉昂治という役を演じるきっかけを教えてください。

オーディションだったと思います。作品のタイトルだけしか聞いてなかったんで、タイトルから内容をいろいろ想像して行ったのを覚えています。当時のボクは、テレビドラマと地方巡業をやって、そこで『リヴァイアス』のオーディションを受けて、というスケジュールだったので、少ない情報でとにかく想像するし

——では、収録では谷口監督から演技指導などはあったんですか？

いえ、当時は浦上さんが仕切られていたので、谷口監督が降りてきて……ということはありませんでしたね。演技指導をするようになったのは、『スクライド』<sup>※2</sup>以降ですね。降りてくるようになってからは、役者への指導はすさまじいですよ。『コードギアス』では、役者のほうが疲れ果てて、休憩時間にロビーでぐったりしていましたからね。

でも、ボク的にはすごく理解できるし、好きなんです。谷口監督って演技プランを持ち込める役者にはすごく刺激的ですが、そういうのを持ち込めない役者にとっては辛い人ですね。こっちがプランを持ち込むと、監督がノッてきて、どんどんキャラクターを掘り下げるんです。そして、それを原画やシナリオにも生かしていくんです。現場で生まれたものを吸収して、作品をよりリアルにしていけるんです。

## 閉塞感が漂う宇宙船の中みたいでしたね(笑)。

かなかったですよ。

オーディションでは、冒頭での蓬仙あおいと出会うシーンを演じたと思います。『リヴァイアス』の音響監督が、ボクが出ていた『ブレンパワード』<sup>※1</sup>の浦上靖夫さんだったんですが、浦上さんが推してくださったとお聞きしています。それと谷口監督が実写志向なので、アニメ声ではない人間を探していたらしいんですよ。谷口監督って演技の勉強とかをされていたこともあって、実写志向が強い方なんです。

——当時の現場の雰囲気はどうでしたか？

そうですね。現場も役者も煮詰まってましたよね。APUの旧スタジオは今ほど広くなくて、人数が多いこともあって録音室からあふれてましたから、録音チェックする時は地べたに座って見てました。窓がないので閉塞感が漂う宇宙船の中みたいでしたね(笑)。

とにかくガムシャラでした。みんなも監督も「とにかくこの場を乗り越えよう」という感覚で、まさにリヴァイアスの中にいる感じでした。先が見えないなり



にみんなでもがいていこうという姿勢の現場でしたよ。

あの時、谷口監督のこだわりで、宿題と言って本編収録後に裏のやりとりの収録が延々とあったんですよ。それは本編で見ると艦内の後ろでしゃべっているセリフであったり、宇宙空間での大人のやりとりだったりするんですが、それがすごかったですよ。量が本編と同じくらいあったと思います。「滑舌道場」みたいな現場でした。

作品にも「今が大事だ」といったセリフがありますが、現場も同じで、先をあまり見ない現場でした。先

こうとする姿勢ではおふたりは似ていると思います。

——相葉昴治を演じるにあたって気をつけた点はあるですか？

日常感というか等身大で演じることを心がけてました。谷口監督は後の展開を一切説明しなかったので、そのシーン1つ1つに存在できるように演技することに務めました。ですから、現場での人間関係も、キャラクターを意識して相葉祐希役の保志（総一郎）くんの隣に座るようにして、本当に弟みたいな感じで接し

## 『コードギアス』の原点はコレです。

を見通した計算って人の心には伝わらないじゃないですか、だから等身大のものをぶつけていくほうが心に届くと監督も思っていたのではないのでしょうか。

監督ご自身もこれでダメならおしまいだと思われていたみたいです。『リヴァイアス』をもって廃業する覚悟でしたから。そんな甘い世界じゃない、自分はこれをやって終わるんだ、みたいなことを仰ってましたよ。だから、それだけにみんなの熱も高かったですよね。すごくシビアで捨て身なんですよ。ただ、それだけに面白かったです。一緒に作品を作っている感覚がします。分業制ではなく、共同作業している気分が起きるんです。

——白鳥さんは富野由悠季監督ともお仕事をしますが、谷口監督と富野監督の違いは感じますか？

ボクも『ブレンパワード』の頃は、舞台のように台本全部覚えて行きましたし、『リヴァイアス』でも半分は覚えて行った覚えがあります。セリフだけでなく、ト書も覚えて、登場人物の距離感を覚えて演技してました。谷口監督も距離感を大事にドラマを作っているの、役者がそういう持ち込み方をすると応えてくれますね。

アニメの世界では珍しいと思います。アニメは、どうしても絵が先にありけりなんですけど、谷口監督は役者の芝居とか生きた人間を描くことが目標なので、そういう求め方をしますよね。富野監督はそういう考えを始めた原点なんじゃないかな。富野監督はちょっと発想が飛びぬけてますよ。人間ドラマを描きながら、もっと深いところを作ろうとしていると感じました。芝居を見る眼も確かですね。

映像を作る方向性は違うんですが、そういう人間を描

ました。ちょっとウザったいけど、認めているみたいな感覚で。そういうのを監督も求めていたんだと思います。それが、脚本の黒田（洋介）さんにも刺激を与えていたようで、どんどん脚本が変わっていきしました。「なんなんだよ。もう！」というセリフが増えていったのを覚えています。

——現場での共演陣について、印象深いことはありますか？

当時はアニメの仕事をたくさんやっていたわけではなかったので、「声優ってすごいな！」と驚きましたね。愛河理花子さんがファイナとニックスをやっているんですが、愛河さんってご本人のイメージはニックスなんですよ。「うわ、すごいな、ニックスだ〜」と思っていたら、昴治の恋人になったファイナも演じるでしょう？ それがすごいギャップで、未だにファイナ役が愛河さんだと思えませんもの。声だけで別の人格をあれだけ作れてしまう声優ってすごいなって思いましたね。

後に谷口監督に聞いたんですけれども、「現場の空気を作ってくれる役者さんをキャスティングする」らしいんですね。『リヴァイアス』の現場では、檜山修之さんがまさにそれでした。収録後にみんなでラーメン食べに行ったり、パスタ食べに行くことがあって、いつも檜山さんにくっついていましたね。檜山さんって親分肌でまさにブルーなんですよ。檜山さんについていくのが楽しくて、未だに兄貴ってイメージがあります。

桑島法子さんは当時は幼なじみのような親近感がありました。未だに桑島さんどうしているかな、保志くんどうしているかなって思うんですよ。親戚に近い感覚がありますね。戦友っていうのかな。他のみんなも



そうですが、思い出の1ページを共有した感覚がありますね。

島田敏さんは、やってることもセリフも面白いんですよね。当時のボクは（『スター・ウォーズ』の）ルーク・スカイウォーカーを敏さんがやっていることも知らない人間でした。敏さんの演技はボクの芝居観にすごく合ったというか、勉強になりました。若本規夫さんはもう「芝居ってこうだよな」と思わせるんです。人間の息遣いであるとか表現がさすがで、自分もこういう風になりたいなと憧れました。

——この作品以降は、谷口作品に多く出演するようになり、さまざまな役を演じていますが、この作品が演技の転機になったということはあるですか？

その前の『プラネテス』<sup>(※6)</sup>で何かあったんじゃないでしょうか？ ボクは『プラネテス』には出てないので分からないんですが。

——白鳥さんは映画監督としても活躍していますが、監督として谷口さんを見た感想をお願いします。

ボクは谷口監督の前では一役者でいたいので、監督として谷口さんを見るってことはできないです。やっている最中はそんな眼では見ないです。ただ、収録から時間が経って作品として見た場合の印象ってありますね。谷口作品って細かいところまで設計図ができています。家でいうと、部屋割から棚の手触り、絨毯の色まで設計しています。そして、1カットで説明できるように詰め込むんです。谷口作品のすごいところ

## 現実でも悩んで「なんなんだよ！ もう！」という場面があります

アニメではそう見えるかもしれませんが、テレビドラマや舞台とかでいろいろな役をやっているの、ロイドとか無常稔侍をやるのは抵抗なかったです。どれも自分のある部分を表していると思うので、どれもボクです。『ガンダムSEED』のサイ<sup>(※3)</sup>に関しては、福田（己津央）監督や脚本の両澤（千晶）さんが『リヴァイアス』を見てくださっていて、ああいう感じの等身大で、というニュアンスできたので結果的にキャラクターが似たのだと思います。

谷口作品でボクがいろんな役をやらせてもらっているのは、ボクがいろんな面を持っていることを見抜いていて監督が挑戦させてくれるんですよ。役者としては、監督と共同作業している感じがしてありがたいです。『スクライド』でも『コードギアス』<sup>(※4)</sup>でも、ボクが持ち込んだものを監督が生かしてくれるので、すごく楽しいです。面白いものはどんどん使ってくれますからね。

——『リヴァイアス』から10年。谷口監督が変わったところはありますか？

当時はハチマキをしてたんですが、今はしてないのが気になっています。『スクライド』の頃もやってたんですよ。それがいつからかなくなりました。あれ面白かったの、また見たいなあ。確か『ガン×ソード』<sup>(※5)</sup>でお会いした時にはしてなかったんです。

は、そこまで計算して、徹底したエンターテインメントを目指すんです。

ボクの映像って、見ている人に解釈を委ねる方式なので、谷口さんとは全然違うんですよ。ボクのは京都の庭みみたいなスキマや余地を大事にするんです。谷口監督はカンペキに構築して計算して、お客さんを飽きさせない。そして、スタッフをそれに向けてひっぱるエネルギーがすごい人ですね。

——『リヴァイアス』を当時から見ている世代、これから見る世代へのメッセージをお願いします。

まず『コードギアス』の原点はコレです。あの作品には『リヴァイアス』の頃に目指した人間ドラマの芯が、確実にあるんです。谷口作品の人間ドラマの芯は『リヴァイアス』にあるんですよ。

映画で例えると、『スター・ウォーズ』って黒澤明監督の作品の影響を受けてジョージ・ルーカスが作ったじゃないですか。だから、黒澤作品を見て『スター・ウォーズ』を見ると奥行きが出てくる。それと同じで、『リヴァイアス』を見ることで、『コードギアス』のドラマ性やすごさって余計に分かると思うんですよ。

まさしく原点です。『コードギアス』しか知らない人、最近の谷口作品しか知らない人には是非見てほしいですね。そして、おそらくサンライズ作品のその後



の10年を決めているのがこの作品だと思うんです。『ガンダムSEED』などはまさしく影響受けてますし、今のサンライズの転機の1つだと思うんですよね。アニメでの人間ドラマの原点であると思います。

——白鳥さんにとって『リヴァイアス』とはどういった作品でしょうか？

ちょうど10年前になるんですよね。10年って区切りになるんだなと思います。今のボクがあるのはこの作品あってのことだと思いますし、谷口監督や黒田さ

んや保志くん、桑島さんってかけがえのない同志なんです。自分にとって人生の1ページです。単なる出演作品というだけでなく、自分の人生の1コマ。それが『無限のリヴァイアス』だと思います。現実でも悩んで「なんなんだよ！ もう！」という場面がありますが、今の自分のあり方を全部認めたところに明日があると思うんです。『リヴァイアス』はそういうことをボクに思い出させてくれる作品です。

## WORDS

- ※1 『ブレンバード』。WOWOW放送で全26話のアニメ。白鳥氏は主人公・伊佐未勇を演じた。アニメの声優としてこれが初めてのキャラクターとなる。
- ※2 『スクライド』。リヴァイアスとほぼ同じスタッフ・キャストだが、雰囲気はがらりと変わった痛快アクション。白鳥氏の演じた無常鈴侍は昂治のイメージとかけ離れた独特な演技が人気となった。
- ※3 白鳥氏の演じる少年サイ・アーガイルは、友人であるはずのキラ（保志総一朗）に婚約者フレイ（桑島法子）を奪われるという、リヴァイアスとは逆の立場となっていた。
- ※4 『コードギアス 反逆のルルーシュ』。白鳥氏はこれまた昂治のイメージとはまったく結び付かないロイド・アスブルンドを演じている。
- ※5 『ガン×ソード』。監督・谷口悟朗、全26話のロボットアニメ。白鳥氏は研究員役。
- ※6 原作・幸村誠の漫画をアニメ化した作品。監督・谷口悟朗、全26話。

## PROFILE

白鳥哲

しらとり・てつ

3月21日生、東京都出身。大沢事務所所属。『ブレンバード』（伊佐未勇）、『スクライド』（無常鈴侍）、『機動戦士ガンダムSEED』（サイ・アーガイル）、『コードギアス 反逆のルルーシュ』（ロイド・アスブルンド）、『機動戦士ガンダム00 2ndシーズン』（アンドレイ・スミルノフ）などサンライズ作品に数多く出演。映画監督としても活躍しており、現在はドキュメンタリー映画「不食の時代」等を制作中。



(取材：鈴木アキト)





10年前の  
リヴァイアス

ロングインタビュー

PROFILE

黒田洋介 くらだ・ようすけ

シリアスSFから暴走ラブコメまで、幅広い芸風を持つ実力派。アニメ脚本のみならず、ゲーム、小説と活躍のフィールドも広大。スタジオオルフェ所属。主要作品「天地無用! (OVAシリーズ)」『おねがい☆ティーチャー』『機動戦士ガンダム00』他

## シリーズ原案／脚本

## 黒田洋介

## ∞最初に、あれから10年∞

——まず最初に、放映から約10年が経ちました。今、『無限のリヴァイアス』（以下「リヴァイアス」）とは黒田さんにとってなんだったのか、と聞かれたら？

「若さゆえの過ち」……でしょうかね（笑）。ウソです。さっきまでガンダムのインタビュー受けてたので（笑）。でも、ヘンな言い方なんですけど、一番毒があったというか、感性のエッジが効いていた時代に作ったものだとは思いますが。例えばちょっと話がズレるんですけど、知り合いのゲームクリエイターさんや漫画家さんも、やっぱり20代後半の時って、ものすごく自分の中に溜めていたもの、内包しているものを出したがるんですよ。きっと、人生にはそういう時期があって、僕もあの時は「来るなら来い！」みたいな気分で、腹の内にあったものをさらけ出しています。そういう凄く挑発的で挑戦的な感覚で作ってたな、と。だから「若いな」と思えます（笑）。出来上がったものも、あの時でなければ出来なかったものでした。今だともう全然、年齢的にもそうだし、考え方とかも変化しているし、同じ企画に携わってもアプローチを変えちゃうんです。

——その頃ちょうど、黒田さんは20代の後半だったということですが、谷口監督は？

やっぱり30ちょいすぎぐらいです。ええ。

——お二方とも、ちょうどそういう時期だったと？

そうですね。谷口悟朗さんの場合は、初テレビシリーズ監督ということになりますし、僕としては初サンライズ脚本なので、ふたりとも初尽くしで、初尽くしだからこそ、なんというか、既存のサンライズの伝統は守りつつどれだけチャレンジできるのかっていう、気概に溢れていたのは間違いありません。

——最初にサンライズから電話があった時に、ガンダムのお話ではないかと思ったというエピソードがよく知られています。

その話は半分冗談だったんですけどね（笑）。「会いたい？ お、ガンダムか!？」みたいな事を笑いながら言っていたというのはありますけども、ええ。どちらかというと、凄くオタクな部分もあったので、「サンライズさんから電話をかけてもらえるぐらい、キャリアを積んだんだな」

とちょっとした感慨があったというか（笑）。あと、ヘンな言い方ですけど30前ぐらいにサンライズさんで、でかい仕事をバーンとやりたいという欲みたいなものがあったんです。だから「ああ、来てくれて嬉しいな」っていうのは単純にありました。もっとシンプルに電話が来た時の気持ちを表現すると「うわ〜スゲー!」といった感じです（笑）。

——「リヴァイアス」に参加することになったきっかけが、その初電話？

いえ、そういうわけではないです。まず、プロデューサーさんとアシスタントプロデューサーの方と3人で話しをすることになり、サンライズさんから「うちとしてはこういう風に仕事に参加して欲しい」といった話があって、それが可能かどうか聞かれたんですね。もちろん僕は「そりゃもう前向きに」と返事をしました（笑）。その次に、企画書がやってきたという形ですね。その時、実は企画書が2つあってですね。ひとつは『黒のリヴァイアス (仮)』っていうタイトルで、もう一つが『まりんとメラン (仮)』<sup>※1</sup>だったんですね。で、ぶっちゃけて言いますと、仕事場で僕の隣にいる倉田英之<sup>※2</sup>っていうライターとふたりでこう、「どっちやる？」って（笑）。ちなみにふたりでどっちもやるって考え方はなかったですね（笑）。倉田君は「ガオガイガー」<sup>※3</sup>が大好きだったので「米たにさん」<sup>※4</sup>と組んでみたい」と言って、僕はどっちかと言うと谷口さんに興味があったのと、『黒のリヴァイアス (仮)』の企画書に書いてあった「宇宙船で学生たちが漂流する」というストーリーの内容的が僕向きかなと思ひまして、こちらに参加することを希望しました。ふたりで綺麗に仕事をシェアをしますね（笑）。

——サンライズで漂流モノといえば、『機動戦士ガンダム』もその要素がありますよね。

やっぱり僕はガンオタですからね。意識せざるを得ないものがありました。でも、どちらかというと、漂流モノといわれた時には『バイファム』<sup>※5</sup>のイメージが強かったです。タイトルが「銀河」で「漂流」ですからね。ものすごい勢いで漂流してるなキミは！ みたいな（笑）。この『バイファム』との差別化っていうのを一番最初に考えました。「明るく楽しくするわけにはいかない！」って（笑）。

——最初に見た企画書は、どのような感じだったのでしょうか？

細かいストーリーは決まっていなかったけど、大枠は決まっていたよ。宇宙船の形やヒロインはこうみたいな平井さんの絵もかなり書かれてました。それを渡されて、で、それを再構築するという作業を一番最初にしたんです。

——実はここにこんなものが（企画書を出す）。

そうですね。こんな形で渡されました（笑）。で、谷口さんがスタジオオルフェに来てくれて、その時言ったんです「本気で多感な14歳から16歳ぐらいの男女が、しかも大人のいない世界で、閉鎖空間にいるわけですから、それはもう恐ろしいことが起きますよ!」と。それを真っ向勝負で書いていいのはいけないのかっていう話をさせてもらった時に、谷口さんが「ぜひともやってくれ」と言われたので「なら、やらせていただきます!」って。この作品と心の中しように決めたのは、その時ですね。

——そのあたりが20代後半の野望コミの勢いなんですか？

もちろん初サンライズ作品ってことで、肩肘張っていた部分があったとともいますが、ここで手を抜きたくないっていう、強い想いがあったんです。これが「ワタル」<sup>※6</sup>だったら、また話は全然違ってくるんですけど（笑）。『リ



▲「リヴァイアス」について、節目の時期に得たチャンスだったと黒田氏は語る。

## WORDS

- ※1 「BRIGADOON まりんとメラン」。主人公の女の子まりんと、兵器であるメランの心の交流を描く。
- ※2 黒田氏と同じスタジオオルフェ所属の脚本家。小説家。
- ※3 「勇者王ガオガイガー」。通称「勇者シリーズ」の8作目にあたる。
- ※4 米たにヨシトモ氏のこと。アニメーション監督、演出家。
- ※5 「銀河漂流バイファム」。異星人に襲われた植民地惑星から、少年少女たちが宇宙船で逃げ出し宇宙を漂流する。

感性のエッジの効いていた時代に作ったものだとは思いますが。



# この『バイファム』との差別化っていうのを一番最初に考えました。 「明るく楽しくするわけにはいかない!」って(笑)。



◀キャラクターが大人数となってしまったことで、黒田氏も声優諸氏も苦労されたようである。

ヴァイアス』はシリアスSF……ある意味サンライズさんの伝統と言うか、王道というべきSF群像劇です。これを任されるからには、半端なことは出来ないと思ったんです。

——最初に企画書をもらった時の印象を覚えていますか？

平井さんのお名前や活躍は知っていたので、「おおっ平井キャラだ」とか「可愛いなあ」とか思いつつ、これは売れそうだなとか思いながら見ていました。でも、さっきも言いましたが宇宙漂流モノというか、閉鎖空間モノという方向性が決まっていたんですよ。こういうのを書くと思ったら、頭の中に『漂流教室』(※7)がぼやーンと浮かんだりとか、それこそ『蠅の王』(※8)だとか。あと当時テレビでやってた湾岸の都市部に少年と少女たちが封鎖されるドラマがあったりして、こういった作品群が連想されましたね。あとちょうどその頃、ネットか本か忘れたんですが、何十人かの人間を閉鎖空間に閉じ込め生活させた海外の実験レポートを読んでいたんですよ。その内容が凄まじいもので、ぶっちゃけ『リヴァイアス』にも書けないくらい。それにものすごくインスパイアされましたね。色々な作品を挙げましたが、一番影響されたのはそのレポートです。やっぱりフィクションじゃないっていう説得力が、自分の中で「こんなことが起こってしまうのか。いや、起こったんだ」と強く感じさせたんです。まあ、よくもそんな研究をしたなって思いますが。

——シンプルに作品テーマを言葉にすると？

テーマを伝えるために作品を作っているの、口にするのはちょっとまずいかなと思います。あえて言うなら、最終回のサブタイトルみたいな感じですかね。根源的には「生きる」ってことになっちゃうのかもしれないですけど。

——ロボットも登場しますが、いわゆる「ロボットモノ」のカテゴリに納まらない評価を受けていると思います。このあたり黒田さんご自身の中に、何か思い入れあったのでしょうか？

自分の中では「ハードSFをやるんだ」っていう思いは強かったですね。しかも、その当時のサンライズでガンダムとか玩具がらみのモノでない作品で、こんなの夕方でさせてくれる機会はもう二度とないかもしれないかと思いました。もう一つ、実は自分の関わった最後のセル作品だったんです。これが「ぜひともやっておきたい」という特別な思い入れになったのかもしれません。もうデジタルに移行する直前の時期にですよ、あのサンライズさんで、セル画

アニメのほぼラストで、心意気はハードSFをやるんだっていう。これだけ重なるのは、もう二度と来ないチャンスだという風に思って、全てのスケジュールをこじ開けて、『リヴァイアス』に備えたって感じでした。

——黒田さんは脚本家という立場でも、アニメーションの手法(セルであったりデジタルであったり)に思い入れは強かったんですね。

いやあ、オタクだからですかね？(笑) 僕は雑誌の編集上りなので、そういうことに関しては詳しい方だったというのもあったかな。時代がそういう転換の時期だっただけでなく、オンエアされるのがちょうど自分が30になる時だったというのもあって、自分の中での節目でもあったんです。

——なるほど。

またサンライズさんに誘っていただいたきっかけが、その前にやっていた『トライガン』(※9)という作品でして。この作品で僕は、26本分自分ひとりで書ききって「俺はやれるっ!」っていう風に思っていた時期……息巻いていた時期だったんですよ(笑)。「うおお、サンライズさんから電話!? もう1回、でっかいウェーブが来た! これに乗らなきゃ!!」みたいな、自分なりのヘンな盛り上げ感みたいなのはありました。

——作品に関わった谷口監督や平井さんにも、そのような熱いエピソードはありますか？

やっぱり谷口さんは初監督だったので、そりゃあ熱かったですよ! 話しをしていて「(初監督として)俺はこうやって作っていく!」って言う明確なビジョンがありましたし。でもお互いに初尽くしで、しかも年が近いせいもあって結構もう「兄貴!」「弟!」みたいにスクラム組んでやれたって感じです。僕の熱い部分を受け止めてくれましたし、谷口さんの熱い部分が、スタジオのみんなを引っ張って行ったというのがあると思います。

——黒田さんと監督は、この企画で初顔合わせだったんですか？

初めて会って、初めて組んだ作品です。

## ∞当時の制作状況について∞

——制作の現場は、どんな雰囲気だったのでしょうか。印象に残っていることはありますか？

サンライズさんに席を用意してもらって、ノートパソコン持ち込んで8割ぐらいの作業をそこでしたんです。小さいフロアだったんですけども、実は高橋良輔(※10)さんの席があって(笑)、僕の隣でやまざきかずお(※11)さんが絵

コンテ描かれていたもので、ものすごい緊張感がありました。軽口のひとつも叩けないくらいに(笑)。逆に黙々と作業が出来たって言う感じですね。……いや、凄く緊張感がありつつ……とかいいながら、夜中に隠れてビール飲んでたりとかもしてましたけど(爆笑)。

——高橋良輔さんは当時何か進められていましたか？

凄く印象に残っているのは、良輔さんが夕方にぼやんとやってきて、硯で墨を磨り始めたんですよ。その時やっていたのが『GEAR戦士電童』(※12)で、必殺技の書を書いてたんですね。良輔さんが硯に向かって墨を磨っている間、制作の人がずーっと待ってて。でも良輔さんってば「今日はだめだな」って帰っちゃったんですよ(爆笑)。墨まで磨っという帰るんだって(笑)。これは凄く印象に残っていますね。

——谷口監督はどんな感じだったんですか？

谷口さんは、『ガサラキ』(※13)で助監督をされていた流れがあったので、その『ガサラキ』



▲祐希は黒田氏のアイデアで盛り込まれた代表的なキャラクター。その行動が、昂治をゆさぶる。

## WORDS

- ※6 『魔神英雄伝ワタル』。小学生のワタルが異世界に呼ばれ、相棒のロボット龍神丸と世界を正すため旅に出る。
- ※7 樗図かずおが70年代前半に週刊少年サンデーで連載していたマンガ。荒れ果てた世界に謎の現象で校舎ごと送られた小学生の生き抜く様を描いた傑作。
- ※8 ウィリアム・ゴールディングによる漂流者モノの小説。南国の島に漂着した少年たちの、次第に崩壊していく関係を描いていく。映画化もされている。
- ※9 『TRIGUN』。脚本は黒田氏が1話から最終話までひとりで担当している。
- ※10 アニメ監督であり、脚本、演出、プロデュースも手がける高橋良輔氏のこと。
- ※11 アニメ監督のほか演出などもこなすアニメーター・やまざきかずお氏のこと。
- ※12 『GEAR戦士電童』は「ぎあふあいたーでんどう」と読む。高橋良輔氏は必殺技などの題字を書いていた。
- ※13 高橋良輔監督のTVアニメ。SFと伝奇の融合したストーリーと、リアルなロボットアクションが目玉だった。谷口氏も助監督、演出で参加している。



で中心的にやっていた作画の人たちも残って、新しい人たちも加わって『リヴァイアス』の制作に入りました。ある意味、僕が行った時には現場はほとんど谷口組みたいな形で出来上がっていて、僕が新参者のライターとして入っていったという形ですね。周りからは「なんだコイツ？」っていうレベルだったと思いますよ、当時は（笑）。——脚本制作時に一番苦労したことは？

キャラクターを掘んだりチェックしたりする作業が一番大変でしたね。もう多すぎて！ 当時はたしかWindows95とかの時代だったと思うんですけど、PCの壁紙にキャラクターの名前を全部書き出して、それを貼り付けていました。ファイル開けてるのも面倒だからって。10話ぐらいになると大体頭に入ってくるんですけど、もう初期は設定とキャラクターの名前と設定が自分で覚えきれなくて。「あれ？ このキャラクター出してないぞ!？」とか「今何してるんだっけ?」みたいな(笑)。最初は「このキャラクターはこうなっていく。この時間はこうしている」って感じで行動表を書いていました。それで、シーンとしてどこを切り取っていくかっていう。もうこの行動表も後半の方になると、完全に頭に入っていたので、何にもしなくてもバンバン書けていたんですけど、前半はとにかく情報の整理が大変でしたね。

—こんなタイプのキャラクターがいる、といったような設定は黒田さんが考えることが多かったのでしょうか？

叩き台となるものを僕が作って、監督が足したり引いたりといった感じですね。だから最終的に決定していたのは監督です。

——今だから言える苦労話はありますか？ 例  
えば、人数が多いゆえの取り違いなどは？

それはさすがにないですね(笑)。ただ、声優さんの兼ね役が多いので、「同じキャラが喋ってるのか?」って(笑)。どうしても、このシーンは(同じ声優の)このキャラとこのキャラを喋らせないとだめだーっ、となって声優さんに「すいません……」みたいなことは何度もありました。第1話から声優さんがひとりで掛け合いしてますからね「すげえなあ」と思って見てました。「島田(敏)さんが常に出ていー」ともね(笑)。



▲ネーヤは企画初期から登場が確定していたが、ヒロインではなく一種の象徴のような存在になった。

## WORDS

※14『機動戦士ガンダム00』。シリーズ構成と脚本を黒田氏が担当した。

——それでも違和感は少ないところがプロですね。

そのあたりは達者な方が本当にやってくれていたのが本当にありがたかったです。

∞キャラクター、エピソードについて∞

——人物やガジェットで、黒田さんの希望で作られたものをいくつか挙げられますか？

これも10年前から言ってるんですけど、一番重要な僕のオーダーは、企画書になかった主人公の弟を設定したことですね。僕はまず、主人公の周りにおける様々な社会的葛藤の部分、縮図的に切り取っていきたくったんですよ。例えばこういうことです。幼なじみの女の子がいる。自分より要領よく立ち回るカッコイイ友達がいる。自分より優秀な弟がいる。そうした色々な方面から見て、主人公は自分の立ち位置がこう「揺らぐ」わけです。そういった視点をいっぱい作りたいかった。

——なるほど。

僕の考える人間性に関わる三要素に異性、親友、肉親というのがあるのですが、『リヴァイアス』では舞台に親を登場させることはできません。そのためにあえて弟を設定して、肉親との葛藤を代表させたんですよ。全部が全部肩代わりも出来ないんで、親のシーンは頭に入れたりとか、親との関係論なんかもちよっと触れてはいますね。簡単に言うと、主人公を追いかけていくファクターをたくさん作ったという感じですね(笑)。

——主人公・昴治はあらゆる意味で「主人公タイプ」ではないキャラクターでしたよね。どちらかという、いじめられっこタイプというか。これはなぜでしょう？

これは多分に自分を投影していたんじゃないかと思います。原作のないオリジナルですし、やっとな等身大のキャラクターが書けるっていう思いがありました。まあ、書きやすかったというのが主な理由でしょう（笑）。相葉岳治っていうキャラクターの人間関係での立ち位置は、完全に思春期の僕と同じ。隣にイクミみたいなキャラクターがいて、彼が要領よくて成績よくて女の子とも仲良くして、そいつの腰巾着みたいについて回ってて、そいつがいるから全然いじめられもしない（爆笑）。調子よくて、2番手で、要領よく立ち回っているようで、でも実は不器用なタイプ。如才なく見えてひとりでは何も出来ないみたいな、自分の中にあった、そういうダメ〜な感じの部分をフィードバックしちゃってますね。

——地球の舞台で、東京周辺、阿佐ヶ谷が出たりとかしていましたよね。あれは誰かの影響なんですか？

あれはやっぱり谷口さんですね。僕の考えた家の設定は、都会じゃない方がいいって話をしていて、適当に「国分寺ぐらい?」って言ってたんですよ。あのあたりから中央線に乗って都心に出て成田って、そこからシャトルでぶわあぁと上がるんですよって。だから中央線つながりてというか、中央線沿いなんだ、みたいな(笑)。——キャラクターを考案し、命を吹き込んでいく時に、黒田さんはどのような手法をとるのて

しょうか？

とりあえず基本の設定があるじゃないですか。それを読むと頭の中にシーンが浮かぶわけです。こういうシーンを作ろう、こういうシーンが出来るんじゃないか。そうしてシーンをパバババッと思い浮かべていって、それが多ければ問題なし。少ないと、何か設定的に足さなきゃいけない。例えば「弟優秀」「でも喧嘩っ早い」「女に超モテる」とか、加えるたびに書けるシーンが増えるわけです。このシーンの数が頭の中である一定量まで増えたと、僕の場合は「このキャラクターだったらいくらでも書ける」という状態になります。これがキャラクターが固まったという状態ですね。谷口さんと相談している時も、このキャラクターこうしようと言われたら、同じように頭の中でバラバラバラっとシーン思い浮かべて、少なかつたら「すいません監督、もうちょっとだけ足していいですか?」とお願いして微調整をする。それはもう、『リヴァイアス』でも最近の『ガンダム00』(※14)でも変わりません。

——今回はキャラクターの数が非常に多かったのですが、初期の人間関係など、どのように構築していきましたか？

ヘンな言い方ですけど、完全に学園モノだと思って最初は考えたんです。閉鎖空間モノですが、閉鎖空間に陥る前は、全員が普通の生活者なんですね。少年少女たちの社会ですから、普通の生活＝学校と置き換えると、そこにどのようなタイプがいて、関係性があるのか。例えば、気になる女の子、美人の生徒会長、近づきたい不良がいて、校舎裏には行きたくないと思っている自分がいる（笑）。疎ましいほど出来のいい弟がいて、忘れた弁当を肩げに来られてチッと思ってしまうことがある（笑）。ほんとにそういうアブローチで、全部考えていったんですよ。他にも、何考えているか分かんない奴がいるとか、キモオタがいるとか（爆笑）。口が達者で噂好きな女の子がいるとか。3人でいつもつるんでるけど、本当に仲がいいのか分かんないような女の子のグループとか。現実にあるようなところからアブローチした感じですね。だから監督が、パンツ丁の男とか出した時は、どうしようかなと本気で思ったんですけど（爆笑）。あれは僕が設定していないので「何考えてるんだ!？」と一瞬思った。

——着ぐるみの女の子もいましたね。

あれも監督ですね（笑）。正直言って、監督キテレツですよ。

—ファイナはどうやってキャラクターを作り上げたのでしょうか？

ファイナは僕のチョイスで入ったキャラクターですね。主人公が「理解しがたい」ものを作りたいと思い、ああいう形になっていきました。昔、中学の同級生とかあんまり仲良くなかったのに呼び出されて、何だって言ったら宗教の勧誘だったりして「うわあ、お前変わっちゃったな」なんて思い出ありませんか？(笑)。その感覚を入れたりして「もうお前とは常識的な会話が通じないんだ」という時の、相容れなき感みたいなものを表現したかった。僕の溜まりに溜



# 「美人だけちょっと無理っすわ」というのがテーマです(笑)。



◀黒田氏が最も動かしやすかったというルクスン。キツイストーリーの中でコミカルな役回りが多い清涼剤。



▲ファイナやブルーは「主人公が理解しがたい人」というコンセプトで生まれている。彼女らとの関わりは昂治を大きく揺り動かした。

まった経験なんかが『リヴァイアス』でキャラクターになっているんです。そのあたりが、リアリティに直結しているのかもしれない、今は思いますね。

——リアルと言うか生臭い現実感のある作品ですよ。

生ゴミみたいですよ(笑)。これは言えて妙だな。生ゴミだと思いますよ(笑)。生ゴミの中でもがいて苦しんでいる群像劇なんじゃないかと。

——そういった関係性を越えた存在として、ネーヤが登場しますね。彼女に託した役割というのをお願いします。

彼女の役割や立ち位置は、凄く悩みましたよ。実は、企画書に凄い「美少女」がひとり描かれていて、これは必ず入れるって言われたんですよ。僕は「ん!」ですよ(笑)。当時のプロデューサーに「綾波みたいのにして、綾波!」(※15)って言われて、心の中で「絶対に死んでもイヤ!」とか思いつつ「はあ、そうですか、あはは」と表面上は対応していたわけです(笑)。このヘラヘラ笑っているところが、俺の中のイクミっぽいところなんです(爆笑)。そして「そんな流れに迎合して物語を作るかあっ!」と、毒づいているのが俺の中の祐希だったりします(笑)。

——そんなネーヤは、リヴァイアスとのインターフェイスというかディスプレイというか、そんな存在になっていくわけですが。

他のヴァイア艦が単細胞生物に近いモノだったのが、彼女の場合は進化して人の形を模したわけです。その次の段階として、心を理解していく。集団の中で、その狂気の中で、真の人間とは何なのかという事を理解していく。お客さんに人間とは何かを問いかけるファクターとして、無知というか無垢なネーヤを設定した感じですね。それが僕の中での「美少女」の落とし所でした。謎のキャラクターとして登場して、実はものすごく純粋で無垢。彼女が人の心の

「怖い」「好きだ」「嫌いだ」とか、断片をどんどん理解吸収していった、その中で一番シンクロしていったのが「普通に生きていたい」という強い思い。これを相葉昂治から受け取る。どんな極限であっても、普通に生きていきたいのが人間なんだ。その強い普遍性みたいなものを含めてを受け取ったと考えていました。

——そういった過程が、だんだん人らしくなっていく様子で描かれたわけですね。

そうですね。喋ったりとか、笑ったり。ある意味、狂気の果てに人間性というものの本質を理解して、人類のヴァイア艦として確実に機能できる形として成立しました。その過程では少女少女たちのものすごい犠牲の上に成り立った結果なんですけどね。

——ネーヤのようなヴァイア艦とヴァイタル・ガーダーの中核となる存在にはスフィクスという名前がついていますが、この意味は?

僕が勝手につけちゃった名前ですね。コアみたいな意味で、sphereとかそういう単語を足した造語になります。

——物語の中に色々なタイプのカップルが登場します。それぞれ描きたかったポイントは?

ちなみに普通系のは僕で、おかしいのは監督のしわざです(笑)。おかしいのがチラチラ出ているうちにレギュラーになっていたりもしましたよね(笑)。

——例えばチャーリーとクリフなんかは?

あれは僕です。オカマとキモオタの純愛って面白いかなと思って。

——ランとバットとか。

ショタコンも僕ですね。

——ヘンなところ結構いってるじゃないですか(笑)。

そうですか? すいません(爆笑)。でも、ランに関して言えば、人間不信な彼女が唯一、心を許せる存在がバットなんです。悪意のない無垢なものに惹かれただけで、ショタコンではないんですよ。

——昂治はファイナとあおいというふたりのキャラクターとカップルになりますよね。

ファイナは極端な言い方ですけど、学園生活モノでいうなら高嶺の花のお嬢様なんです。それがいきなり自分のところに降りてきて昂治は「えええー!!」となって、そのままりムジンにさせられて豪華な屋敷で食事することになったら「マナーが悪いわね」と言われて「ああ、すいません」みたいな。そういう居心地の悪さ。可愛くて美人なんだけど、「俺ここで生活できねーわ」と悟る(笑)。そういう感覚を宗

教に絡めて描いたんですね。「美人だけちょっと無理っすわ」というのがテーマです(笑)。その時の男の感覚っていうんですかね。いくら美人でも、無理なものは無理っていう(笑)。それを踏まえうえて、あおいは「ああ、青い鳥は隣にいたのね」という、近くにすぎて分からなかった、という恋愛モノの王道展開ですね(笑)。

——暗い物語に見えて、そのあたりはプリミティブな恋愛モノだったりするんですね。

そうですね。まずやっぱり、僕がそういうものを好きだというのがあってと思います。それだけではなくて、状況が状況だけに、普遍的な関係は逆にシンプルにしたかったんですよ。数の多いキャラクターの行動原理も一言で端的に表せるぐらいのシンプルさを求めました。例えば、その人と会うたび色々な面が見える……そんな風にキャラクターを追いかけるドラマだと「ああ、今日は機嫌が悪いんだ」と分かるんですが、『リヴァイアス』では、それを表現するのに時間がかかりすぎてしまうんです。それをやったら、ストーリーが遅くなるし、お客さんもキャラクターが理解できにくくなる。個々はシンプルにして、集団での様々な意識を複雑に描くことに注力したのが『リヴァイアス』です。

——相葉兄弟はどこことなく、ふたりでひとつのキャラクターに見える作りになっていますよね。

これは僕の中にあるものをブッた切ってキャラクターにしていって影響でしょうか。お調子者な黒田だとか、お前らちゃんとやれえ! と思っている黒田だとか、なあなあでいいじゃないっすかと思っている黒田だとか、むしろしゃしゃっている黒田とか。僕＝人間にある感情・行動をひとつひとつキャラクターに割り振って行ったという創作スタイルですね。ちなみに一番多く黒田エキスを入っているのが、相葉昂治です。ただ、ルクスンだけはモデルがいたので、そいつを参考にしました。設定制作の下村なんですけどね(笑)。キャラクターがあらゆる面でそっくりなので(笑)。平井さんが単純にそいつを見て書いたとしか思えないような外見ですよ。僕はそいつの言動のムチャクチャさ加減をそのまま書いたという(爆笑)。

——イクミとこずえは、一見最も一般的なカップルっぽいですが、最終的にものすごく重いものを背負いますよね。これはそう決めていたんでしょうか?

そうしようとして、そうしました。この過酷な状況におかれなかったら、ふたりともそんなものは見せずに、普通のバカップルとして成立して、そのまま結婚なんかしちゃってたかもしれないんですけどね。この閉鎖空間で、隠していたものが全てさらけ出されてしまうというキャラクターの代表です。まあ、主人公もそうなんですけど。情

## WORDS

※15 駆逐艦でも護衛艦でもなくて、「新世紀エヴァンゲリオン」の人気キャラ。



けない自分を一生懸命大きく見せていた殻が、引き剥がされてさらけ出されてワーンと泣いてしまうという（笑）。見られたくない部分をどんどんさらけ出してしまふ。これ、ちょっと意識したのは、山田太一（※16）先生の脚本なんです（笑）。先生の脚本は“くる”んですよ。ドラマを見ていて、僕は生まれて初めて痛々しくなってチャンネル変えましたから（笑）。2度ほどそういうことがあったんですよ。その時自分が受けた「痛々しくてチャンネル変えてしまふ」ぐらいの衝撃を今度は自分がお客さんにぶつけてやるっていう気持ちで臨みましたね。以前、「野島伸司（※17）さんほい」と言われたこともあったんですが、僕の中で意識していたのは山田太一先生でした。作り方とか、脚本の書き方ではなくて、「痛さ」のレベルですよ。脚本の書き方なんかは、おふたり共、本当にスゲーってレベルですから。

——支配と従属、暴力や性の表現にも、妥協がなかったと思いますが、そのあたりの苦労や、監督とのやり取りなど、教えてください。

僕は最大の難関がこずえのところだと思ったんですけど、監督とかチーフ演出の吉本さんとか、まあ凄いシーンを作って、どう見てもこれはこうなった後でしょみたいな（笑）。僕はもっとボカしてもいいかと思ってたんですけど。そこら辺は、ふたりが客観なく演出されたので、自分のストーリーテリング以上に演出が凄かった。僕が「いいの!？」って思っちゃったぐらいでした。

——他にも脚本執筆時の予想を大きく超えたシーンはありますか？

やっぱりメカのシーンですかね。凄い複雑なメカをこんなにカッコよく動かすなんて、なんてサンライズさんは凄いところなんだと思いましたね。特に鈴木兄弟さんの原画とか、スタジオで見た時「うわああっ（驚）」って（笑）。セル画になると全部塗りつぶされて見えないところまで描いてあるんですよ。ものすごい力量でしたね。あとはまあ、平井さんの絵のエッチなことエッチなこと（笑）。なんでこの人はナチュラルボーンエッチなんだらうと（爆笑）。

——話は戻りますが、執筆の時は自分にブレーキはかけずに行っただけですか？

ブレーキはかけますよ（笑）。ただ、一番最初に谷口さんとお会いしてガチでやると決めた瞬間から、とにかく進むことだけを考えました。修正は覚悟の上で、ガチで書く。その中で、ダメなところはダメ。チャレンジするところはチャレンジという判断をスタッフで決めて、やると決めたからにはとことんやろう。そんな感じでした。テレビ東京プロデューサーの東さん（※18）も初めてのプロデュース作品だったので、凄く意欲的にこちらの意思を汲んでくれたんです。そうでなかったら、企画の段階からダメだって言われそうな内容なので（笑）。今だったらU局だって放映させてくれないような内容だと思いますね。それを夕方でやったってことが奇蹟のような作品だと思います。

——脚本家として動かし難かったキャラクターは？

ブルーは動かし難かった。動かし難いと言う

より、主人公が見て訳の分からないキャラクターにしようと思っていたので、自分の中で筋の通っているところをどう訳の分からない表現にするのかというアプローチの度合いが難しかった。まったく分からなくしたら、一本筋の通ったところが伝わらないし、分かるようにしたら、ブルーを分からない主人公が浮くんですよ。その見極めですよ。昴治にとって「分からない」の双壁ですよ。ブルーとファイナ。価値観が通じ合わないファイナ、（利口なのに不良をしている）存在自体が分からないブルーという感じです。

——逆に動かしやすかったのは？

モデルがいたので、下村（ルクスン）は動かしやすかったですね。馬鹿なことを言わせてればいいから（笑）。またパンツ脱がされてるみたいな（爆笑）。ルクスは島田さんの演技もあったので、1話を聴いてからは「島田さんならこうやってくれる」というのが分かって、凄く書きやすかったですね。あ、もうひとり描きにくかったのがいて、雅明弘がそうなんです。主人公より劣っているというのが難しくて（笑）。でも主人公に対してものすごい問題提起をするキャラクターだったりするんですよ。そのきっかけをどういう形で主人公たちにアプローチをしていくのか考えるのに苦労しましたね。セリフとかではなく。あとは……うーん、ファイナも書きやすかったですし、誰だろうな。実は悩んだキャラクターは少なかったと思います。

——着ぐるみのキブレ=キッキとか、ヘンなキャラクターとかはどうでしたか？

着ぐるみの女の子とか、ほとんどシナリオなんか書いてなくて、演出の遊びでボンボンボンと入っていたんですよ。1話に1回出そうとは決めて、でも「いる場所は監督に任せますが」みたいな感じです。僕は絵コンテを見て「あ、ここにいた!」って（笑）。彼女は「ウォーリーをさがせ!」（※19）みたいな、演出の遊びですね。でもあそこにもドラマがあって、途中でドカンとなった時に、着ぐるみが全部ばらばらになって、一個一個集めて、最終話でまた着ぐるみになって戻ってきましたと言う流れだったんですよ。ほんとヘンなドラマ中ドラマがある（笑）。でも『リヴァイアス』の物語的にまったく意味がない（爆笑）。

——最終回の構想は、最初に見えていたのでしょうか？

見えてましたね。25話で漂流は終わって、最後にそれを総括したドラマを作る。そんな構想が決まっていた。最後に救助が来るっていうのも決まっていたので、方針はブレていないと思います。そういえば、14話ぐらい書いた時に、いきなり谷口監督が夜中にやってきて「主人公、殺さない?」って言った時には「なに考えてんだこの人はー!!」と戦慄しました（爆笑）。昴治が死んだことによって、周りの人がどういう風に彼の存在を感じるのか、そんな締めくりはどうかって言われて、「1回考えてみます」とはその場で言ったんですが、どう考えても無茶です（笑）。昴治には多かれ少なかれ、誰でも持っている弱い部分を投影していて、お客さんが感情移入して見ている想定で書いたん

です。それを殺したら、お客さんが置いてけぼりになるリスクがとんでもないので「いっぱい考えましたが、僕的にダメという結論に達しました」と却下させてもらったんです（笑）。

——ほかにもボツになったアイデアはありますか？

初期稿から無くなった設定はありますね。最初は大人をひとり入れておこうとしてたんです。リーベ・デルタにいた人の中で、ひとりだけ若い技術系の大人が0歳の赤ん坊と一緒に生き残るというものでした。その人が一時的にリーダーにされるんですが、状況にスポイルされていく。結局、子供を守るためだったら何でもする見たいな感じの「ダメな大人」になっていく……そんなタイプをひとり入れようかなと思ったんですが、少年少女だけにしたほうがいいとスタッフに言われて無くなったんです。ただこの案の中の、守るべき対象みtainな役割は、バットというキャラクターを用意してそこに持っていきましたね。

### ∞10年目の『リヴァイアス』を考える∞

——10年経ってみて、あの最終回を振り返ると？

いやあ、どうなんでしょうね?（苦笑）ただ、昴治の最後のモノローグは、何回も何回も吟味して書いて、谷口さんにも手を入れてもらって作ったので、ものすごく感慨深いものがありますね。12月31日に書いてたんですよ。これはサンライズさんじゃなくて、自分の会社で書いてたんですけど、実家にも帰らず黙々と書いてて、書き終わって、初日の出が見えて「うーっ」となって、FAXで納品してその場でごろんと寝た、っていう記憶があります。そこまで集中して書いてました。あ！ 当時はFAXだったんですね。メールで納品ってシステムが確立してなかった（笑）。

——振り返って、黒田さんの仕事の中で、『リヴァイアス』はどんなポジションを占めていましたか？

その時の自分の、出来る最大のことをやったとは思いますが。ただ、10年経ったなと思うのは、業界であの作品を「好きだ」って言う人の中にですね、「これを見て業界入った」とか言われるんですよ。そんな時は「ああ……俺は人の人生をこんなに狂わせて大丈夫かな

### WORDS

※16 『ふぞろいの林檎たち』をはじめとするTVドラマの脚本、小説を数多く上梓する。脚本家。小説家。

※17 『高校教師』をはじめとするTVドラマを多く手がける脚本家。

※ メカ作監やデザイン協力として『リヴァイアス』に参加していた鈴木竜也氏と、アニメーターの鈴木卓也氏のこと。おふたりはご兄弟。

※18 プロデューサーである東不可止（あずまふかし）氏のこと。

※19 マーティン・ハンドフォード作の絵本。一枚の絵に描かれた風景や人ごみのなかに、ウォーリーや仲間たちが隠れているので、読者はそれをさがして楽しむ。



あ？」って思いますね（爆笑）。それぐらい影響力のある作品が作れたんだってことは、胸を張っていいのかな？ 結果的に、あの『エヴァンゲリオン』さん（※20）とは違うアプローチで、多感な少年少女の姿を毒つきで撒き散らすことが出来た。それがものすごくお客さんに響いたのは、ありがたいことです。でも、いい大人となった今は「ちょっとやりすぎたかな？」とかも感じたりしています（笑）。なんか「アクシズ割れちゃった？」みたいな本編（爆笑）。それを人の心の光でなんとか押しとどめたのが最終回でしたね。（※21）

——それがまさに、あの頃だからこそ出来たことなんですね。

今だったら違うでしょうね。やっている事象は同じでも、お客さんの受け止め方も変わっていると思うんですよ。だから今の時代だと、まずアプローチが違ったものになると思うんですね。『リヴァイアス』はあの時、2000年を目前にしたあの世紀末の、新世紀直前の空気感のなかで作られていた。それは谷口さんも仰ってます。凄く先が途切れるような「実感の伴わない不安」がクローズアップされていて、それを突き抜けてどう生きるか、僕たちは新世紀に行くんだよって作品なんです。

——世紀末的な設定として、未来にゲドゥルトで世界が無くなるというものがありましたね。

そういう意味で、排他的と言うか絶望的な世界観だったりするのが、世紀末のドラマだったということでしょう。今だったら新世紀のまた違った、漠然とした不安感になっていくと思う。だから『リヴァイアス』は、あの空気感がなかったら、あのドラマは生まれていなかったなと強く思います。……で、僕は2001年になると「おねがいティーチャー」（※22）なんて書き出すんですけどね（笑）。あと「スクライド」（※23）とかですね。「新世紀だぜーっ！」みたいな勢いで。溜まっていたものが弾けたんですかね（爆笑）。

——黒田さん自身、例えば表現の幅が広がったなど、思うことはありますか？

## WORDS

※20 『新世紀エヴァンゲリオン』。社会的ブームを巻き起こした全26話のTVアニメシリーズ。

※21 『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』の終盤シーンをネタにしている。

※22 『おねがい☆ティーチャー』は全13話でWOWOW放送されたTVシリーズ。高校教師として赴任してきた宇宙人・風見みずほと、その生徒である草薙桂が、ひょんなことから夫婦として暮らすことになるという、甘酸っぱいストーリー。

※23 『スクライド』。特殊なアルター能力というものを持つ超能力者が、ロストグラウンドと呼ばれる不毛の大地で戦う。

※24 お笑い芸人。存在感が似ているとか。

※25 『機動戦士ガンダムSEED』。幅広い世代のファンの獲得に成功したガンダムシリーズ。キャラクターデザインは平井久司氏。

たぶん自分が書いてきた中でも、相当数居の高いレベルの脚本だったので、ちょっと生意気な言い方になってしまいますけど「どんなオーダーがきても結構俺対応するぜ！」（笑）みたいな自信が出来たと思います。ええ、それは妄想でしたけど（爆笑）。全然ダメだと思い知りました。——例えばなんですけどキャラクターの10年後はどうなっているでしょう？

そういえば、昂治とあおいは絶対にうまくいかないんじゃないかって、監督と話したことがありましたね。その話の中で一番ありそうだったふたりで言っていたのが、居酒屋で弟と酒を飲んで「そっち会社どう？」なんて話してる昂治っていうのが一番リアルでしたね（爆笑）。祐希も「いやあ、俺んとも結構不況でさあ、兄貴んとかどうよ」なんて。ガキの時あんなにぶつかったのに今は不況の話かよ！ みたいな（笑）。

——ファイナやブルーは？

それこそ自分たちの預かり知らぬ世界に行っちゃってるんじゃないかな。昂治や祐希が居酒屋で「そういえばあんな奴いたよなあ」と話しているような存在。

——ルクスンなんかは？

猫ひろし（※24）みたいになっていると思いますよ（爆笑）。いや、下村の未来を言っただけです。ちゃんと書いてくださいね（笑）。このインタビュー見て、こんなに名前連呼されてビックリしろってなもんです（笑）。

——10年目のファンへ、メッセージをお願いします。

『リヴァイアス』の脚本を書いていた時には、思春期の多感な時期のお客さんに見てもらいたいと思っていました。『リヴァイアス』は夕方枠での放送が最初に決まっていたんですよ。夕方枠はオタク層狙いではなく、中高生に見て欲しいって意図があるんです。そこで、この内容の『リヴァイアス』でチャレンジした。その時見てくれた人たちは、どう受け取ってくれたんだろうか？ そして10年前に見て、多少なりとも影響を受けて好きでいてくれた人たちが、10年分の経験を積んだ目で見て彼らをどう捉えるか。昂治は愚かだと思えるのか、「ガキが！」と思うのが、俺だったらこんなことはほしえないと思うのが、10年前なら仕方ないかもしれないと思えるのか。そうした気持ちの変化を話し合ってみたいですね。

——また、この機会に初めて見る人たちもいると思いますが、そういった人たちにも一言お願いします。

何かの理由で、例えば『ガンダムSEED』（※25）で平井さんのファンになった人が、キャラデザからこれも見てみようとして手に取ったりした中高生がいたら、その感想は凄く聞いてみたいです。「あんなことありえない」と言われちゃうのか、もっと「やっちゃえやっちゃえ」になるのか、僕にも分からない部分だから。見てくれた人同士で話しても、面白そう。世紀末の空気感とか色々言っちゃいましたけど、もちろん普遍的な部分もあるので、そこを取っかかりに見てもらえれば楽しめると思います。よかったら、感想を聞かせてください。



▲黒田氏が書き終えたシナリオを下村氏に渡す際に描いていた遊びのメッセージの数々。



10年前の  
リヴァイアス

ロングインタビュー

PROFILE

## 谷口悟朗

本作『無限のリヴァイアス』でテレビシリーズのアニメーション監督としてのキャリアをスタート。フリーの監督・演出・プロデューサー。主要作品は本作ほか『スクライド』『プラネテス』『ガン×ソード』『コードギアス 反逆のルルーシュ』シリーズなど。

## 監督

## 谷口悟朗

∞『無限のリヴァイアス』誕生から10年、  
今振り返ってみて…∞

——放映から約10年が経ちました。今、思い返して『無限のリヴァイアス』とは谷口監督にとって何だったと思いますか？

「基礎中の基礎」ですよね、私の中では。「もう10年経ったのか」という思いがありながら、「実感がない」とも言えるんです。それは何故か？『リヴァイアス』という作品には、当時の自分が自分自身に対して投げかけた、ある種のテーマだったり、挑戦が詰まっているわけなんです。当然ながら全てに答えが出ていないんですよ。その時代とか、ある瞬間にだけ納得できる心の動き、と言えは良いのかな？ 答えらしき物はあっても絶対ではない。「絶対」なんてないとわかってはいても、わかりたいから探し続ける。何度も答えを見つけようとする。そういった事は終わっていないんですよ。だから、『リヴァイアス』って、私にとっては現在進行形の基礎なんです。

——まだ続いているものなんですね。

はい、今でも私は『リヴァイアス』がらみになると、新人の気持ちになりますからね。これは本当に（笑）。

——初TVシリーズ監督作品だったという状況で、戸惑いや気負いはありましたか？

その質問にお答えするには、まず当時の状況を説明する必要があると思います。まずテロップ上で私が監督と最初に出ているのは、おそらく『ワンピース』（※1）だと思います。純粋なアニメーション作品ではないものを含めると、当時ブレイクステーションで出していた『ガオガイガー』のゲームのアニメパート（※2）もそうかな？ しかし、この時期は、私に監督と言う意識がなかったんです。『ワンピース』を例にしましょう。これはとにかく原作のマンガがあって、ファンの人たちもいたんです。そして主にイベントでの上映を目的とした作品だった。ちょうどまだ、単行本3巻ぐらいしか出てない頃でしたけどね。当時の私は、尾田栄一郎という人が作り上げたその世界観を表現する……つまり、演出家の仕事をしようと思ったんです。「自己主張を入れてはイカン！ ファンであるお客さんに楽しんでもらおう！」と、そういう発想なんです。つまり、スタッフを統括する、という意味での監督ではない。対して、『リヴァイアス』というのは、逆にこちらが表に立ったところでリードしてい

く。これは、作品に対しての監督です。まず、そういう意味での違いがありました。

——なるほど。

それを踏まえたうえで、「気負うか気負わないか」という質問なんです。一言で答えると「ない」です。実は私、『リヴァイアス』が最初で最後の監督作品だと思っていましたから、気負う気負わない以前のところ、とにかく「やるだけやっちゃって」という発想しかなかったんですよ。

——それは何故でしょう？

当時のサンライズさんの状況や、この企画がスタートした状況が関係してくるんですが……。まず、当時のサンライズさんで監督をする人と言うのは、他の会社でそれなりの実績であったり、カタチを残された人……片山監督であったり米たに監督（※3）であったりとかですね……。そうじゃなければ、新人の時からサンライズで働いていて、制作進行から演出になった人が監督になるケースが多かったんですよ。特に富野監督の所（※4）で仕事をやったことがある、というのが大事な条件だったんですね。『コードギアス』的に言うなら純血さ（※5）が大事だったわけです。でも、私はそういった条件に当てはまらないから、当時の組織論でいくと、落ちこぼれだったんですね、最初から。

——そんな状況があったんですね。

はい、そんな中で、当時『天空のエスカフローネ』で赤根さん（※6）、『カウボーイビバップ』で渡辺さん（※7）と、ある種、若手を抜擢していくような流れが出来始めた。こうなった時に、ベテランや中堅の内部で「あ、自分たちの世代はこれでもうチャンスはないよな？」という雰囲気が出て、かなり多くの人々が独立をされたり他の会社に移られたんです。プロ野球やサッカーを思い浮かべてください。レギュラーにFA宣言とか移籍話が続出したらどうなるのか。控え組に出番が回ってきますよね？ 控えだったはずの私に『リヴァイアス』のお話が来たのは、そんな時代背景も一因だったんですよ。

——一因ということは、他にも何か要因が？

もともと『リヴァイアス』の企画は、企画室のスチール棚の奥のところに挟まっていたものが、掃除したら出て来て「何だこの企画書？ 誰だこんな契約した奴？」「こりゃ動かしなきゃイカンだろ」となったものだと言われています（笑）。下手をしたら、やっつけ仕事。だから、サンライズさんで育ってきた純血の人に任せづらいという面もあったんだと思うんです。それで



私の所に話が来た。感覚的に言うと『ミスター味っ子』で今川さん（※8）が抜擢された時の感覚に近かったはずなんです。あれ、何で『ミスター味っ子』で今川さんなのかと言うと、当時のサンライズはオリジナル作品が中心だから、マンガ原作のアニメの監督に、レギュラークラスの人たちを当てにくかったらしいんですね。それで、「なんか面白そうな奴はおらんか？」となって「なんか若手でワケワカラン奴いるから、あいつに監督やらせとけ」って白羽の矢が立ったのが今川さんだったらしいんですよ。これ、本人からも聞いてますし、プロデューサーからも聞いているので間違いのないと思いますが（笑）。

——凄くぶっちゃけですね（笑）。私も状況は似ていますね。当時、1997年です。確か7月だったと思うんですよ。「あと2

## WORDS

- ※1 ジャンプスーパーアニメツアー'98で上映された『ONE PIECE 倒せ！海賊ギャンザック』。イベント用の作品のため後のテレビアニメシリーズと製作会社やキャストが違っている。
- ※2 ブレイクステーション用ゲームソフト『勇者王ガオガイガー BLOCKADED NUMBERS』収録のアニメパート。勇者王ガオガイガーWebの作品紹介では、アウター・ナンバー14.5話『海のヴァルナー』と紹介されている。
- ※3 アニメ監督・演出家である片山一良氏、米たにヨシトモ氏のこと。
- ※4 1つの時代を築き上げた『機動戦士ガンダム』の富野由悠季監督が関わった諸作品でありスタジオ・谷口悟朗監督作品、『コードギアス 反逆のルルーシュ』および『コードギアス 反逆のルルーシュR2』の世界で世界の1/3以上を支配する神聖ブリタニア帝国では、本国の純血エリートによる、被支配国民の差別が行われていた。
- ※5 『天空のエスカフローネ』。赤根和樹監督作品。全26話のテレビアニメシリーズ。ファンタジー調の世界でロボット・ガイメレフが戦う。
- ※6 『COWBOY BEBOP（カウボーイビバップ）』。渡辺信一郎監督作品。テレビ東京系では全12話+1、その後WOWOWにて全26話+1で放映された。太陽系内全域に人類が進出した世界で賞金稼ぎパイロットとその仲間たちの生き様を描く。
- ※8 『ミスター味っ子』。今川幸宏監督作品。全99話のロングランテレビシリーズ。原作マンガにはない派手を演出は独自のファンを獲得した。



# 『リヴァイアス』が最初で最後の監督作品だと思っていましたから。

年後ぐらいでノストラダムスだ」みたいなことを話をしていた記憶がありますから。ちょうど『ガオガイガー』をやっている時だったんですよ。『ガオガイガー』のプロジェクトを仕切っていたサンライズの第2事業部、そこで事業部長をされていた小林さん<sup>※9</sup>と、制作現場を仕切っていた河内山さん<sup>※10</sup>に呼ばれて、スタジオの近くにあったファミリーレストランへ出かけて行ったんですね。私は、いきなり事業部長と、現場を仕切っている人に呼ばれたから「ああクビかなあ」と思って行くわけですよ。

——ドキドキですね（笑）。

「『ガオガイガー』という作品では、演出陣の中で、私が一番下っ端で、パシリでしたからね（笑）。なんかあったら、そりゃクビだろうと。でも、そこで出た話は全然違っていました。1つは、『ガオガイガー』のその次の勇者シリーズの監督をやる気はないかという話だったんですよ。さらにもう1つ、企画室のロッカーの奥からこんな企画書が出てきたんだけど、これもやる気ないか、と。

——いきなりの急展開ですね。

そこにはまた事情があって、第2事業部は当時マーチャンダイジング……つまり玩具商品を売ってお金にしていくラインとは別に、ハイエンドワーク……ビデオなりDVDなりコンテンツを売ってお金にしていくという方向性を強化しようとしていたんですね。そういった転換期だからこそ、私の所に話が来たんでしょうね。これは純血派でもなんでもない私にとって、相当幸運なことですよ。そういったもろもろの事故があったうえでの監督就任なので、気負う気負わない以前の話だと言ったんですよ。ちなみに、勇者シリーズの話は、企画としては完全に流れてしまいましたね。よくある事です。

——監督をやらないか、という打診は、前年の『ガサラキ』<sup>※11</sup>の助監督をされてたことなどは、関係なかったんでしょうか？

順序としては、まず、ハイエンドワークの路線の話があってからです。当時『ガオガイガー』の監督の米たにさんにしても、ハイエンドワーク的な企画を考えたりしてまして、それは「ベターマン」<sup>※12</sup>です。事業部全体として、複数の企画を立ち上げようとしていた時期ですね。当時の第2事業部では、トップの監督はなんと高橋良輔監督ですから、当然、高橋幹として企画が動かせる体制になっていました。それが『ガサラキ』です。しかし、『ガサラキ』は高橋良輔さんや村瀬さん<sup>※13</sup>でまわすのがハッキリしていましたから、私は関係なかったんですよ。事業部長からも、「ま、なんか仕事のスキマあったら、コンテ切るなり演出するなりして」というぐらいで。

——そうだったんですか。

ところが、村瀬さんが動けなくなった。これは、ご本人の責任でもなんでもなくて、先に決まっていた仕事が動き出してしまったので、現場にずっといることが出来なくなったんですね。高橋良輔さんはお忙しくて、こちらも現場を仕切る

時間がない。とはいえ、誰もいなかったらスタッフワークは空中分解します。そのせいですかね？当時、制作の人に会うたびに、私が依頼される内容が変わっていったんですよ（笑）。最初は「スキマあったらどう？」ぐらい、次に会ったら「ローテーションで入る気ないかな？」って。その次に会ったら「ちょっと1話の演出やる気ない？」と話はどんどん大きく（笑）。結局その次に「助監督やる気ないか？」っていう（大笑）。

——仕事がだんだん増えていったんですね。

そうそう（笑）。だから、制作の人も気を遣ったんですね、「それならば『ガサラキ』でキミの名前を監督にするというのはどうだろう。高橋良輔さんは総監督という形にするよ」と（笑）。でも、それは私が断ったんです。「助監督じゃないと、ちょっと理解が出来ない」と。何故理解できないかって言うと、脚本に関しての決定権がなかったんですよ。

——それは役職的な意味で？

スケジュールですね。さっきお話しした流れですから、私が入った時には、もう10話ぐらいまで脚本があるんですよ。とすると、ここから大きな流れが変わることもないですよ。

——確かに。

だとするなら、流れに順々と乗っかって作業していくのが正しい。良い意味で現場を仕切るというだけの仕事に、監督という肩書きをつけることが私の中で理解できなかったんです。だから助監督なんですよ。

## ∞こだわったスタッフワークと、制作当時のあれこれ∞

——監督に抜擢された状況は複雑だったんですね。

ええ。ですから、『リヴァイアス』の監督として気を遣った事の一つは、スタッフ編成ですね。ここは色々考えましたね。

——具体的にはどういうことでしょうか？

監督としては、ちょっと苦かったんですよ。当時、私は30代前半で、スタジオの中ではキャリアとか年齢が平均より下だったんです。皆で飲みに行ったら入り口の方に座って「ビールの人、手を上げてもらえます？ 枝豆頼んでおきますか？」とかやっている人、私の立ち位置は実績でいったらそのぐらいだったわけです。けれど、これがスタジオに入って仕事が始まると、先輩たちに対して、「すいませんがコレは全部リテイクにさせて下さい」とか、やらざるを得なくなるわけです。組織図としては、部下になる演出さんですが、業界的には私よりはるかにベテランですから、そりゃ気を遣いますよ。でも、組織を崩すわけにはいきません。システムが機能しなくなりますからね。とはいえ、理屈とか理論だけじゃ作品って作れません。「立場上そうなんだから」と、上から言っちゃえば相手も大人だからそれなりに機能はしたと思います。でも、それはしたくなかったんですよ。それをしちゃうと、血が通わなくなる。チームワークが崩れてしまう。「皆で面白い、いい作

品を作ろう」という方向に向かなくなるんです。だから、先輩はたてつつ、でもこちらの意思は通しつつ、そんなバランス感覚ですね。

——サンライズさんでは、スタッフを決める時は、監督の意思が反映されたりするのでしょうか？

相談には乗ってくれますね。スタッフは皆が人材を紹介しあうような形で決まっています。例えば、監督が「こういう人たちを呼びたい」と言えば、それがプロデューサー側の意向と合えばOKですし、逆にプロデューサー側から「じゃあ編集さんこの人どうだろうか、撮影さんこどうだろう」って振ってくる時もあるんですよ。あとデスクですよ。デスクの方がやっぱり現場に近いから、ローテーションの作画監督、演出さんとか、「こういう人抜擢したいけど」とか、そういった話があります。

——『リヴァイアス』で特に、谷口監督が呼んだ方はいらっしゃるんですか？

私がこだわったのは、音響監督の浦上（靖夫）さんと編集の森田さんですね。あと美術監督の池田（繁美）さんです。このお三方というのは、まず第一に、私がローテーションの演出をしていた時代から一緒にお仕事をさせて頂いていて、それぞれ仕事に向かうプロフェッショナルな姿勢というんですかね。その人なりの理論とか考え方だったりとかに、同意できることが多いということ。第二に、私よりはるかに年上で、当然キャリアも長いが故に、監督に対して皆の前でノーが言えるということです。2つ目の要件がとても重要でした。近くにノーを言える人間を配置するのは、今でも変わらないスタッフワークの発想の一つですね。

——平井さんや黒田さんはどうやって決まっていたんですか？

制作の紹介になります。とはいえ、平井さんの技量はすでに知っていたんですよ。平井さんがキャラクターデザインをされていた『ガルキーマ』に、私はローテーションの演出で入っていましたから。平井さんだったら、どうこう言う必要ないじゃないですか。私としても勉強になるし。だから、平井さんが決まる過程にドラマとかはないです（笑）。脚本家は、もともと私の注文がいけなかったのか、決まるまでに二転三転しましてね、最終的に黒田さんの評判を聞きつけて、仕事場まで事業部長たちと頼みに行くという諸葛亮孔明を探すような旅に。ちょっと言いすぎかな（笑）。

——黒田さんのお話では、『ガサラキ』からのスタッフが結構いて、谷口組のような形ができていたとも伺ったんですが。

うーん、それは意識していなかったんですけど、『ガサラキ』のシステムがいくらか残ったのって、これはもう、デスクとか事業部とか、制作側の都合があると思うんですよ。もしも黒田さんが、そういう形で受け止めていたとしたら、ノリって意味かな。何人かのメンバーと私は、数年前から面識があったからじゃないですかね。特に勇者組はよく酒を飲むし（笑）。

——谷口監督お好きですね（笑）。

※9 現在マングローブに所属しているプロデューサー・小林真一郎氏。

※10 現在マングローブに所属しているプロデューサー・河内山隆氏。

※11 『ガサラキ』。高橋良輔監督のテレビアニメ。谷口恒朗氏は助監督としての仕事のほか、絵コンテ、演出も手がけている。

※12 『ベターマン』。米たにヨシトモ監督作品のSFホラーアニメ。

監督の代表作である『ガオガイガー』と世界が繋がっている。  
※13 アニメ監督・脚本家・演出家・プロデューサーの高橋良輔氏と、アニメーターであり監督業や演出もこなす村瀬修功氏のこと。





いやいや、勇者はそんなレベルじゃないですよ。当時の勇者組は、明らかに常軌を逸してますから（笑）。ともかく、「勇者である限りは、週に1回か2回は朝まで飲むんだ」というのが基本だったんですよ（笑）。完徹したうえで仕事をせねば勇者である資格がない！ そんな間違えた感じで（爆笑）。

——あと、当時フロアが高橋監督がいらっしやったフロアと同じだったと聞いたんですが。

そうですね。第9スタジオです。『沈黙の艦隊』から『ガサラキ』『リヴァイアス』と第9スタジオで作っていましたから。

——基本的にフロアごとにスタジオ分けているんでしょうか。

はい。サンライズの基本システムですが、それは良い事だと思いますよ。各プロデューサーとか各監督のカラーがスタジオごとにしやすいです。

——『リヴァイアス』当時のスタジオの様子で覚えていることは？

黒田さんは、独立した企画室側の方にいたんですよ。スタジオ内で脚本作業していると、どうしてもキーボードの音がしたり、私と2人で話したりするのが難しかったりするので、その方が便利だったからです。だから私は、アニメーターさんとか演出さんとか、スタッフがフロアと、黒田さんがいる方を行ったり来たりしてたんです。実は、それは私にとって凄く仕事のしやすい環境でした。

——それは何故？

まず、スタッフがフロアで私が作業していると、チェックだったり打ち合わせだったり、だいたい20分とか30分おきに用事があって呼ばれるんです。そうすると集中できないんですよ。集中する場所を別に設けることが出来た。それが第一のメリット。もう一つあって、そちらの方がさらに重要なんですけど、先ほどお話したスタッフワークにおいてメリットがあったわけです。私は監督という職務上、はるかにキャリアが上の先輩方のコンテを直したりもするわけです。これは別にコンテが悪いとかではなくて、先輩方の味付けと、私の求めている味付けが「ちょっと違う」というレベルでのことなんです。「昆布出汁じゃないんだ。ここフォンドボーが欲しいんだ！」みたいな感じです。ただ、これを同じフロアでやるとですね、気になるじゃないですか。「順番的に自分の話数のコンテ見ているはずなんだけど、なんかバッサバッサ切ったりとか、やったりとかしているぞ」なんて。実際、先輩方のコンテをカッターナイフで切っ

たりとか、全部消しゴムかけたりとかしましたからね。そういった作業は、あまり見られたくない。場所を変えてやれるってのが良かったです。あとは、色々力を発揮したのがビールです（笑）。コンビニとかでビールをいっぱい買ってきて、スタジオで飲んでた。ごめんなさい。

——黒田さんもスタジオでビールを飲んだとおっしゃっていましたね。

朝までビール飲んでたような……やっтерること、変わらないな。たいがい、ろくな思い出がないですよ（笑）。酒がらみと言えば、ジミーちゃん。ここは、斎藤久さんと言うべきですかね。彼と私は、『リヴァイアス』が初対面だと思うんですよ。そんな斎藤さんがですね、「監督にお土産買って来たんですよ」って、出会って早々に私にプレゼントくれたんですよ、日本酒。そのラベルに「わかめ酒」って書いてある。「ああ、なんてコミュニケーションが下手な男なんだろう」と感心したり……なんか、どうでもいいことばかり覚えてますね。それだけ、当時はイッパイイッパイだったんでしょうか（笑）。

——それはスケジュールなど物理的に？ それとも精神的にですか？

もう、色々な意味においてです。一つの例を挙げると、『リヴァイアス』は当時、様々な人から文句を言われていたんです。他の作品に関わるスタッフや、雑誌の編集さんであったりとか。もちろん、ほとんどが直接ではありませんけれども……。例えば質問の答えとして、言外に「ダメだろう」というニュアンスを持たせてくるんですよ。

——いわゆる「子供向け」のアニメではない、暴力や性の表現、テーマなどに関してですか？

ええ。私は、こういう題材はジュブナイル的なものを扱った場合、逃げられないことでもあると思っています。「おいおい、小説・映画、いや下手をしたら『中学生日記』でも扱うようなことじゃん」と、つまりごく普通のことをやっているつもりだったんですよ。けれども周りにいる一部の人には「コイツ意図的にアオってるんじゃないか」と受け取られたようです。

——時期的に過剰な風潮もあったと？

ただ、何故それを私が言われなくちゃならんのか、意味がわからなかったんですよ。ほぼ2〜3日おきにそういったことを言われて、それと戦わないといけない。でも、普段の仕事もきちんとやっていかないといけない。だから仕事場で、いつつも怒っていたんじゃないかな？

——相当に厳しい状況だったんですね。

これ、今だったらわかるんです。おそらく、私が考えているアニメと、業界やアニメファンが捉えているそれは違っていたんですね。無論、当時の私の甘さや緩さなど、足りない部分は大いに反省しなければなりません。でも、あるべき事象とは、きちんと正面から向き合わなければいけない、という方針が間違っていたとも思えないんです。で、これが「作品に対しての監督」としての立ち位置の話ですが、そうすると、もう一つ、「スタッフに対する監督」としての立ち位置を話させて下さい。テレビ作品には、世間での評価とは別に、遊びを入れてあげる必要

があると思っています。単体で完結するタイプの作品には要らない手法ですが、連続体には遊びが必要です。遊びと言っても、仕事の中での遊びですよ。手を抜くという意味ではなく、フアジーな部分と言えばよいでしょうか。意図したゆるさ。設定の隙間。キャラで未完成にした部分など……。これらがどうして必要かという、スタッフにも、それぞれ主張や倫理観があるわけじゃないですか。そして、それは私と同じではない。でも、作品内では、私の判断基準に従って頂くしかないわけです。ここは集団作業の矛盾点でもあります。みんなでやってはいても、みんなの意思を全て反映させるわけにはいかないんです。とはいえ、思想的にも監督の部下ということはありません。そうすると、せめてもの「遊び」が必要になる。スタッフが表現していく時に、ちょっと「遊び」を入れることによって、心理的な落とし所を得る場合があると思うんですよ。そういった部分をどこまで許容してあげればよいのか、という考えも常にありましたね。

——再三お話に出るスタッフワークですね。こういった状況は、放送後に始まったんでしょうか？

もっと前です。1話の打ち合わせ直後からですね。特に放送が始まる前は、各班の編成だったりとか、初めての監督として実務がイッパイイッパイなんですよ。押さえるべきポイントが多すぎて全体像が見えなくなる恐れがあった。テレビの監督の仕事って、ストーリーとか、設定の事だけじゃないんですよ。スタッフの生活とか、関連会社の思惑とか、そういったことも捌かなきゃいけないんです。経験上、色々無理して破綻したケースもいっぱい見てきますから、作品を守るために、私としては、1つの判断を下しました。それが、最初から任せられることがわかっているパートは任せる、ということです。その一連で、役者さんと直接話しをすることをやめたんですね。

——かなりお芝居はお任せな感じだったんですか？

はい。（音響の）浦上さんの方に、全部お任せしました。ただ、誤解しないで欲しいんですけど、役者さんへの資料は全部、こちらが用意して渡しましたよ。毎回、アフレコスタジオで浦上さんとは何度も話していますしね。そこから先の、役者さんへの通訳とでも言えばよいでしょうか。その部分は「全部音響監督にお任せします」と。限られた時間で多くの役者さんに意思を伝達する場合、役者さんとの共通言語を使って頂いた方が話が早いし、余った時間は芝居を深めるために使えるじゃないですか。OKかどうかの最終判断をする権利はこちらにありますしね。あと、演出家として失格なんですけど、私、役者さんとかとこやかに会話を楽しむ、ということに、あまり興味ないんですよ。でも、役者さんの気分は乗せてあげないと芝居に影響が出てしまいますし、それは仕事としては必要な時にはやります。でも、それは私が無理をする、ということになる。浦上さん経由で正しい答えが無理せずに早く出てくるのなら、作品のためには良いですよ。

——なるほど。



そういう意味では、脚本の黒田さんにも迷惑をかけました。結果的に…という部分が多かったんですが、黒田さんに対外的な営業宣伝といひましようか、取材を受ける際の窓口といひましようか。そこのところを一任することになったというのは、申し訳なかったなと、今でも思っています。

### ∞作品作りと取材とファンと、 監督・谷口悟朗の誕生∞

——何故、そういった作品の表の顔を黒田さんに任せる形になったのでしょうか？

『エヴァンゲリオン』以降の時流としてアニメファンとアニメ雑誌の興味は、スタッフを中心としたスター主義へ向かいました。当時はその流れが強く、『ウテナ』の幾原邦彦さんとか、『ガオガイガー』の米たにさん、大地さん、アフロのナベシンさんなど、監督職の人たち。脚本家でしたら、あかほりさとるさんであったりとか。スタッフという名のキャラクターを、制作や雑誌が意図的に作ったりして押し出していくというのが、当時の宣伝方法の1つだったんですよ。まあ、今でも、そういったところって残っていますけどね。特に脚本家の人気が高かった。何故人気が高かったのか、その理由もついでだからお話ししましょうか。あの時代において、アニメ雑誌の編集者のレベルが格段に下がったからです。インタビュー記事であったりとか、雑誌の記事をチェックしてもらう時に、脚本家だったら文字数制限もコミで丸投げすれば雑誌のウリとかも理解したうえで、キッチリやってくれるから、だから脚本家に流れたんです。雑誌の意図は、制作としても無視できない。

——怖いですね（笑）。

また、当時も今も平井さんは表に出るのを好まれない方だった。そして谷口は、海のものとも山のものともつかない新人の監督です。そんなやつを表に出したって、制作会社にも雑誌にも何のメリットもないんですよ。じゃあ一番名前が売れているのは誰だということになれば、すでにあの時『TRIGUN』やAIC作品で名前を馳せていた黒田洋介というブランドだったんですね。黒田洋介というブランドを前面に押し出して突っ走っていくのが正しいだろうというのが『リヴァイアス』の宣伝戦略だったんです。

——その戦略は監督の意図コミで考えられたことなんですか？

最初にそれを提案してきたのは、制作側です。それに私が乗っかりました。私も「出たくない」とハッキリ言いましたから。断ったのにも理由はあったんです。まず、裏方がしゃしゃり出るのは恥ずかしいと思っていたこと。次に、監督業で自分がイッパイイッパイになることが、わかりきっていたこと。もう一つは、私がそういう席で、何を答えていいのかさっぱりわからなかったからです。実は今でもわからないんです（笑）。例えば、こういった、裏話とかはいくらでも言えるんです。でも「テーマはなんですか？」って聞かれたら、おい、なんと答えればいいんだと。数年前に、ギャグで「テーマは愛です」って言い始めたら、皆で真面目に受け取り始め

て（笑）。「しまった、ヤマトの時のギャグはもう通じないんだ」みたいなね（一同笑）。もう一つ、宣伝に関しては意図したことがあって、当時インターネットが普及し始めて間もない頃なんです。放送と前後する頃に「2ちゃんねる」スタートですよ。そういったご時世、「そうだ、ウェブサイトも立ち上げよう」と、掲示板のほか当時の最先端を全部やろうと決めてウェブサイトを立て上げました。そして、そういったところのコメントなんか黒田さんに頼んじゃったんですよ。原作物じゃないから、何かスタッフを代表する記号がいるだろうと思ってのことだったんですが、それはやっぱり、黒田洋介という人に、背負わなくてもいいものを背負わせてしまったのかもしれないと思って反省しています。

——最近監督が表に出ることも多いと思うのですが、心境の変化があったんですか？

いや、本音では今でも出たくないんですよ。出始めたとしたら、『プラネテス』<sup>※14</sup>がきっかけです。あの時は、サンライズ初のNHK作品であるということ、なおかつ原作の幸村誠という人もいるということ。そういった中で、幸村誠さんが取材に答えますと言った時に、アニメスタッフ側から誰も答えないというわけにもいかないじゃないですか。それはややもすると幸村誠という人を一人ぼっちで最前線へ放り出すということになりかねない。あの作品の個人的なテーマの1つは、幸村さんの生活を少しでも安定させることでしたから、絶対に守るしかない。結果的に、私が出るしかなかったというのが真実です。——以降露出が増えたのは、慣れのようなものがあったんでしょうか。

違いますね。結局、『プラネテス』の時に表に出てしまった。そうした時に、他の作品で出ないのはおかしいじゃないですか。NHKなら出るのに民放だと出ない、というのは筋が通らないし。『プラネテス』で出るまでは気楽でしたよ。谷口は明らかに無名な存在でしたからね。『リヴァイアス』が終わった後も『スグライド』が終わった後も、谷口という名前を知っている人はほとんどいなかったはずなんです。

——悪い言い方ですけど、一部のマニアの間でしか知られていなかったと。

マニア中のマニアじゃないですかね。業界でも、ごく一部の人が谷口なんて知らなかったはずですよ。当時よくあった間違いに「黒田監督」というのがありましたから（笑）。これは一般的な視点では、黒田洋介という脚本家しか見えなかったということで、大成功です。この時の谷口というのは、あくまで現場にいる何かだと思われていた。それはある部分、自分が望んだ姿でもありましたね。もっと裏方に徹していたかった。なにしろ『リヴァイアス』は、アニメーション神戸で賞<sup>※15</sup>もいただきましたけど、その授賞式にすら、私は行っていませんから。ああ、神戸に含むところはないですよ。どちらかというと、好きなのですから（笑）。——授賞式に行かれたのは？

黒田さんと第2事業部の小林事業部長です。黒田さん、代表して行くの嫌がっていたんだけど（笑）。私と直接のプロデューサーであった古

澤さんは、当時『リヴァイアス』のファンディスクを作っていたんですよ。それを撮出（撮影におろすための作業）する仕事とかがあったんですよ。だから、どちらにしろ行く気はなかったんですよ。自分が橋をもらうのか、ファンの人にファンディスクを届けてあげるのを優先するのが、考えたら答えははっきりしているじゃないですか。ただ、そのせいで、ですかね、受賞の橋を4年ぐらい見せてもらえなかったんですよ。私が見てもいないうちに、社長室に飾られちゃったらしくって。「社長室にありますから」って言われても、そこに乗り込むような恥ずかしい真似は出来ませんって（笑）。そういうこともあってか、当時、「これ売れてるよ」「ファンいっぱいいるよ」と周りに言われたんですけど、さっぱり実感がなかったんですよ。

——反応が伝わってくるのがなかった、ということでしょうか？

まったくなかったですね。これはまさに、当時のインターネットが始まった世相を無視して語れないんです。それまでは、スタジオへのお客さんの直接のファンレターですとか、アフレコならスタジオ前で声優さんの入り待ち出待ちが山ほどあったわけです。ところがインターネットが発達してしまったが故に、スタジオへ手紙を送ったりしなくても、インターネット上の掲示板で書き込みをすることで、ファン同士の横の交流が勝手に出来上がっていきわけです。従って、ネットの掲示板なんかを見ないようにしていた私には、お客さんの反応がほとんど感じられなかった。これを見ないようにしていたのは理由があって、そこにあるものはお客さんの最大マスじゃなくて、その中の一部だとわかっていましたから。ここを気にしたが故に、失敗したり、大混乱になった作品って散々経験してきているんですよ。でも、そのために生の感情がわからなくなってしまった。営業の人が客観的な数字で言ってきたり、その数字がいいのか悪いのかイマイチわからないし、でも笑顔で言ってるから良いんだろう、みたいな漠然とした手ごたえしか持てませんでした。

——そんな状況で、お客さんの実感があった瞬間は？

実感があったのは放送が終わってからですね。それまでは、また聞きの情報として、お客さんの地道な応援を知るわけです。結果的に、それが、私を含めてスタッフやキャストが最後まで走りきる力になった。ですから、1回ぐらいは、お客さんの生の声を聞きたいなど考えたんですね。そこで『リヴァイアス』の大きなファンサイトのオフ会に同うことになったんですよ。私と平井さんと下村君。下村君はファンの人たちとの窓口になっていた時もありましたし、ルクスン北条のモデルになった男ですから。ファンの中でも有名人だったんですよ。それで、そのオフ会に出たら「キャー、下村さん来たわ〜」と（笑）。（※同席していた下村氏「語弊があります」とツッコミ）

私も平井さんも表に出ていないし、自己紹介も何もしていないから、ファンの人たちからすると、誰なんだろう、この2人って感じで。や

※14 幸村誠氏のマンガを原作としたNHKのテレビシリーズ。宇宙開発が進み、宇宙のゴミ（デブリ）が社会問題となった世界のお話。  
※15 神戸市とアニメーション神戸実行委員会が開催。そのメインイベントであるアニメーション神戸賞のこと。



っぱり、下村さんが最大のスターなんですよね。……まあ、これはそれぐらい私も平井さんも知られていなかったという例としてのお話です(笑)。オフ会の最後に、初めて正体を明かしました。その時です。集まってくれていたファンの人たちが、カラオケでオープニングを歌ってくれたんですよ。これが、私にとっては大事な、本当に大事で大切な事件になりました。ざっくり言うと、とことん"きた"んです。思い出すと今でも涙が出てきちゃうんですけども。やっと初めてお客さんと向き合えた、というか……。同時にどこか、監督という肩書きに乗っかって暴走していたかもしれない自分をもう1度見つめなおせたというか、あの瞬間に、監督・谷口悟朗が誕生しています。

——その時のオフ会の規模はどれくらいだったんですか？

10人ぐらいですか。面白い、良い経験させてもらいました。

### ∞「無限のリヴァイアス」における 様々な方法論。または小話∞

——「リヴァイアス」が作品として成し遂げたこと、表現できたことについて、谷口監督が最も評価できるのではないかと考えているポイントは何？

各キャラクターのゴール地点です。最終話の着地点に関しては、ほぼ満足しています。あれが彼らなりに、あの期間で出した答えですから。——黒田さんのお話で、14話ぐらいの時に監督から「主人公殺したらどうか」という提案があったと聞いたんですけど、これはどういう所から出たアイデアなんですか？

2つ理由があります。1つは、このままでリヴァイアス号に乗った少年少女を1つのまとまりに持っていけるのかという疑問です。話が進むにつれて、私が思っていた以上に、それぞれのキャラクターがむき出しになり、カオスな状態に突き進んでいましたから。その解答として、主人公が死ぬことにより彼と繋がっていた人の意識が一方に向かうのではないかと。黒田さんにはその思考実験をお願いしました。答えは「皆殺しが始まりました」となり、「そりゃあダメだね」ってなったんです(笑)。

——もう1つの理由は？

それは当時の私がずっと思っていた怖さですね。主人公・相葉昂治を思い出してください。ロボに乗るわけでもないし艦長やるわけでもないしカリスマがあるわけでもない。こっちはやっついて楽しいんだけど「お客さん、こんな主人公で大丈夫ですか？」みたいな不安ですね。——視聴者的に、主人公として機能しているかどうか、ということですね。

そうです。つまり、作り手の自己満足になってやしないだろうかと。結果的にはお客さんがついてきてくれたので、本当に良かったんですけど。

——黒田さんからラダンやキブレ=キッキといったヘンなキャラクターは、監督の発案だと伺ったのですが、彼らはスタッフワークの話で出た「遊び」の部分として誕生させたのでしょうか。

いえ、ラダンとキブレ=キッキは、それとは違う発想です。多くのキャラクターが出てくるシリーズですから、どうしてもモブキャラは各話の作画監督さんや演出さんにお任せになるんですね。その仕事を円滑に進めるには、監督とデザイナーの方で「ここからここまではやってよし」という幅を決めてあげたほうがいいんです。その幅として、一番服を着ていない奴ということでラダンが決まったんです(笑)。また「どういうファッションでもいいよ」という幅を伝えるために、着ぐるみ着ちゃってるキブレ=キッキが決まりました。他にもパットは「この子が一番下ですから、その他のキャラクターは、少なくともこの子よりは上にしてください」というような形ですね。これは、集団で映像を作るうえで、ベーシックな技術なんです。

——なるほど、では全体論として「リヴァイアス」において、監督の表現の重心はどこに置かれていたのでしょうか？

それは「当たり前なことを当たり前に戻しましょう」ということです。これは今に至るまで、全ての作品で一度も変えたことのない方針ですね。私は正攻法が一番強いと思っているんですよ。目立ちたいからこれをやるとか、イッパツかましてやろうとか、そういったものは作品のノイズになると思っていますから。

——谷口監督は企画を自分のものとして取り込んでいく時に、なにか独自の的方法論をもっていたりしますか？

これは監督作品だけではなく、コンテや演出でも同じなんですけど、まず自分との共通項を探しますね。環境であったり、性格だったり、記憶だったり、セリフ一つでも良いです。そこをスタート地点にして、主人公もしくは作品の状況に入り込んでいこうんですよ。役者で言う所の、役が入っちゃってる状態と云えばいいでしょうか。『ガラスの仮面』の北島マヤ(※16)みたいに「できる!」という瞬間が訪れるまで、没入していきます。だから作品が終わると、役を抜くというか、作品を抜かないといけないんですよ(笑)。黒田さんもそういった傾向が凄く強い脚本家さんなので好きなんですけれど。だから相葉昂治のことで考えている時、私は相葉昂治になっちゃうんです。リヴァイアス号の中が殺伐としてくると私もそうなるんです。特に「リヴァイアス」という作品は、制作状況的に追い込まれていったというのもあるんですけど、シンクロして私がどんどん荒々しく、刺々しくなっていくんです。入っちゃうんですよ。『スクライド』をやっている時なんか、デスクの首を本気で締めかけた事もありましたから。周りが止めてくれたから良かったんですけど。一番何を軸にして物語に入っていくのか。それが「リヴァイアス」では相葉昂治なんですよ。だからと言って、こちらの思惑と相葉昂治の思惑が一致して思った通りに動いてくれるかというと、そうはならないんですけど(笑)。

——アイデアをまとめていく時に、「リヴァイアス」で気をつけたことはありますか？

私はアイデアが、宙に浮かんでいるような形で思いつくタイプなので、文章にしにくかった

らしいですね(笑)。「リヴァイアス」の場合は……目の前に透明な立方体のケースがあると考えてください。その内側の中心に「これで出来そうだな」という核が1つあります。その核に色々な要素をベッタリベッタリくっつけているわけですよ。ただ、その貼り付けたものは、あくまで立方体のケースに収まらなくてはいけない。そうしてどんどん密度を上げて中身を満たしていくのが「リヴァイアス」です。そして、このケースを取り外して、「そんなもんはないんじゃない!」というフリーな状態で、核にアイデアをどんどんくっつけていったのが『スクライド』なんですよ。どっちが上とか下はよくなくて、これは作り方の違いです。

——「リヴァイアス」についてもう少し詳しくお願いします。

まず、この立方体を作らなければ、「リヴァイアス」という作品は成立しないんです。これはあくまで個人の話として展開していった『スクライド』と、群像劇を意図した「リヴァイアス」の違いとどうも違って結構です。

——「リヴァイアス」はキャラクターそのものの描写というより、それらが織り成す社会の描写が主にされていたと感じたんですが。

ええ。焦点の一つはそこですけどね。でも、他人に作品を説明する時に「主人公います。でもコイツ、ロボ操縦しません。艦長とかもやりません。波動砲撃ったりする係もやりません」と言ったら「これ何する話なの?」って思われちゃうじゃないですか。でも「主人公はとりまの奴ですが、彼と彼を取り巻くグループが、色々な状況でどう変化していくのか、といった話」だ、説明したら……。

——なるほど、わかりやすいですね。

あと「リヴァイアス」の主人公像に関しては、私にも男の兄弟がいて、私が長男であると言うこと。黒田洋介という人は、男の兄弟がいるけれど次男であるということ。それは多分に大事な要素だったんだろうと思います。

——第・相葉祐希を設定されたのは、黒田さんだと同じでした。それは今お話があったことと関係しているのかもしれませんが。

そうですね。共通項みたいな部分を照らし出したかったんでしょうね。それは私としても、理解できる共通項です。私にも弟はいますから。そうですね、映像としてわかりやすい所は……1話の冒頭でしょうね。相葉家、その昂治の部屋の構造、あれは私の実家ですからね。昂治の部屋は私の部屋で、祐希が寝ていた所は私の弟が寝ていた、まさにああいう造りです。アコーディオンカーテンのところとか。部屋から出て行って、玄関口に出て行くところなんかもまったく同じです。建物自体はあんなに立派な家じゃないですけどね(笑)。でも、私の部屋から「リヴァイアス」って始まっているんです。——あのシーンにはそんな意味があったんですね。

相葉兄弟の話がせっかく出たので、忘れないうちに1つ小ネタを明かしておきます。制作サイドから「主人公の姓名の姓を変えない?」って言われたことがあったんですよ。何故かわかり

※16 美内すずえの少女漫画『ガラスの仮面』の主人公が北島マヤ。天性の役者である彼女は、役に関わり込むことでそれを自分のものにしていく。



# 一部に「谷口はロボが嫌い」という強烈な誤解があるようなので、この場を借りてハッキリと否定しておきます(笑)。

ますか？ 理由は、当時のジャニーズJr.に相葉という人がいたからなんですよ。結果的に、放送と彼のデビューがほとんど同じになった。そう、嵐の相葉雅紀です(笑)。制作としては、何かあると困るし、面倒じゃないですか。

——そういうことも気にされるものなんですね(笑)。変えなかったのは、監督のこだわりですか。

いやいや、姓でダメだったら、日本中の相葉さんがみんなダメなのかって話ですよ。じゃあそもそも木村というキャラクターはどうするんだとか(爆笑)。それに、相葉という姓は、テーマに根ざした意味のある名前ですから、やっぱり譲れる線と譲れない線があります。

——相葉の姓にごめられたテーマというのは？

相葉昴治という姓名を見て下さい。それだけです。

## ∞「ガンダム」が嫌い！？

### そこから生まれた宇宙と戦闘∞

——人物を中心に話を伺っていますけど、サンライズ作品らしくロボットやバトルと言った要素も非常に注目された「リヴァイアス」です。「リヴァイアス」のメカニック、バトルの演出で目指したものは？

まず「リヴァイアス」ではガンダム的な宇宙空間を否定したかったんです。理由は簡単で、私がガンダムが大嫌いだからです。これは『機動戦士ガンダム』という作品を否定しているわけではありません。あの作品以降、アニメファンや製作者に浸透してしまったガンダム的な宇宙の表現・見せ方が、無批判に再生産されていく構造というんですか。ガンダム装置と言ってもいいかもしれません。そこに寄りかかっているのが、たまらなく嫌なんです。シリーズの作品は、まあそういうものだからしょうがありませんよ。私だって『Gガンダム』や『W』『X』(※17)に参加しているくらいです。でも、それ以外の作品が同じことをやることはないんです。ただなぞるだけということは、先輩や過去の作品群に対して失礼ではないでしょうか？『機動戦士ガンダム』という作品を認めているからこそ、「ガンダムに何も足さない」という姿勢は嫌いなんです。だから私は、「リヴァイアス」の時から今まで「あの白いやつを落とせ！」という基本方針でやってきました。

——「リヴァイアス」で宇宙を海のように表現したりしたのも……。

そうですね。少しでも違うことを模索した結果です。ゲドゥルトの海だとか、あの見せ方は内部のスタッフからも反対をくらったんですよ。「こんなインチキくさいのやめろ」とか「リアルじゃないだろ」「宇宙空間で上下が存在するなんて」って。でも「皆から反対されるのはイイコトだ」というのが、私の考えなので、ここは押し通したんです。反対するということは、その人の琴線に引っかかるということじゃないですか。イエスなのかノーなのかは別として。だったらやるべ

きだ、ということです。新しいことをやらなきゃダメでしょう、という思いが強かったですから。

——絵的に、非常に面白くなりましたよね。

あとですね、一部に「谷口はロボが嫌い」という強烈な誤解があるようなので、この場を借りてハッキリと否定しておきます(笑)。これは、昴治君とイクミ君が「巨大ロボだ。ぎゃははは」と笑ったくんだりから来た物じゃないかと思っています(笑)。

——そこから深読みして「監督が言わせてるんだ」的な誤解が広がった？

あはははは。そういうどうでもいいところだけ、私のせいになるんですよ(一同爆笑)。脚本書いた黒田洋介の責任はどうなるんだ(笑)。私自身、ずっとロボットものの作品でご飯を食べて来た人間です。ガチのロボットものって嫌いじゃないんですよ。今すぐやれと言われても出来るくらいです。ただ「リヴァイアス」の当時は、そのガチのロボットものが売れなくなっていたんですね。

——それはやっぱり玩具的なものですか？

はい。時期的にはガンダムシリーズが大苦戦していた頃ですよ。そうした時に、それでもやっぱりサンライズだからロボを出さなきゃならんと。ではどうするか。量産型のロボットをワラワラ出すっていうのは、ちょっと前に『ナデシコ』がやっちゃってると(※18)。じゃあ違う形で行くしかない。でも、作品のテーマに沿っているのが望ましい。そんな流れでヴァイタル・ガーダーが成立していくんです。

——ゲドゥルトの海や潜水艦のようなヴァイア艦、潜水服のようなヴァイタル・ガーダーっていうのは、そういう方向性が決まっていたんですか。

潜水艦っぽくしたいっていうのはありました。宇宙戦艦という様式を選択した場合、「ヤマト」的なデザイン呪縛から離れられない部分がある、どうしても出ちゃうと思うんですよ。これは商品ベースでは「ガンダム」ですら離れられなかった部分です。甲板ばいのがあって、そこに主砲があって……という船の様式ですね。宇宙なんだからもっと自由でいいはずなのに、なかなかそうできない。これはデザインが自由すぎると、お客さんに取っ掛かりがなくなっちゃって受け入れられないからなんですよ。「そうすると残るは潜水艦かな、ははは」って(笑)。

——ヴァイタル・ガーダーに関してはどうでしょう？

ヴァイタル・ガーダーは設定上、アニメ界最強にしたかったんですよ。「イデオン」(※19)よりも強くするにはどうするか」と(笑)。実際、彼らがそれを使いこなせるかどうかは別にしたスペック上の問題ですけどね。色々考えた結果、まず「重力を操る」と決まりました。これは凄いと(笑)。そんな事言い出した瞬間にインチキ科学の極地になっちゃうんですけど、野崎(透)さんたちに何とか考えてくれませんかとお願ひしましたね(笑)。あとですね、ヴァイア艦とヴァイタル・

ガーダーは、「スバルポ」(※20)に出したかったんですよ。

——精神コマンドは、艦のみんなを使うとか(笑)。

それは無理だろうから、その時々政権担当チームによって変わるとか。でも、何故か昴治は必ずいるとか(笑)。

——少し質問は変わりますが、谷口監督が最も苦労したエピソードは、何話くらいですか？

ほぼ全てですね。それが次の話に繋がっていたり、その先へ繋がったりしていきますから。特にピックアップするなら、1話から始まって、リヴァイアス号が浮上するまでです。アニメファンの嗜好がカケラもない私にしてみても、リヴァイアス号が浮上するまでのところは「わかりやすい華がない」ということは理解できるですよ。1話のシーンで、昴治とイクミが食事をとっているところで、あおいが服を着替えて食事を持って出てきます。これは企画部の人から「普通ああいう時は、足元からパンアップしたりとかするでしょ」と言われたんです。私はごく普通にカメラでボーンと押さえているだけなんですよ。何故パンアップしてあおいの足やなんかをもっと見せなかったかと言うと、それが不自然だからなんです。そんな事したらカメラの視線は誰の視線だ？ってことになってしまうので。ただ企画部の人の疑問もわかっていましたよ。そういったアニメファン的方法論をオミットしていった、普通のことを普通にという形でやっていった時に、私も「ああ、わかってくれるかなあ、どうかなあ」と凄く不安だったんです(笑)。

——ファンに伝わるかどうか、という不安なんでしょうか？

この場合、まだ1話でファンなんて存在しませんから、漠然と、見てくれているお客さんいるんだろうか、どうなんだろうかということですね。自分の方法を通して、お客さんが誰も楽しめないというのはマズイっていうのがありますから。そこはやっぱり怖かったです。

——その心配をフォローするようなことは、本編でされましたか？

ないですね。これは純然たる個人の葛藤ですよ。良かったんだろうか？ あれでよかったはずだ！ いや良かったんだろうか……という。それはもうお風呂に入っていようと、トイレにいようとほぼ起きている限りずっとですから。コンテのチェックが終わって出しても、良かったんだろうか、いや良かったはずだ。……それがずっと。放送が終わるまで毎日毎日やってくるみたいな。そんな状態でした。

——多くのキャラクターがいますが、特に表現の難しいキャラクターはいましたか？

ソシ・ドッポと市川レイコ、ツヴァイではケヴィンあたりですかね。他のキャラクターとの距離のとり方が難しいんですよ。視線があっているのか、どの程度近くににいるのか。こいつはここで他のキャラクターに手を伸ばして触れて

※17 『機動武闘伝Gガンダム』『新機動戦記ガンダムW』『機動新世紀ガンダムX』

※18 『機動戦艦ナデシコ』のエステバリス。

※19 『伝説巨神イデオン』に登場する主人公メカ。巨大、かつ無限のエネルギーで動いているためものすごく強い。

※20 バンダイナムコゲームスが発売するシミュレーションゲーム

シリーズ。『スーパーロボット大戦シリーズ』のこと。様々なロボットアニメの主人公とメカが集結して戦う。



しまっていていいのが、心理的な要因から生まれる肉体的な芝居としての距離感とでも言えбайいんですかね。そのの所が凄く難しい。例えばレイコならば、あおいに対しての距離感と品治に対しての距離感、これが状況によって微妙に変化をする。これが、こずえに対してぐらい大きくチェンジしちゃえば、やりようはいくらでもあるんですよ。

——難しかったのはモブにはなりきらない、でも主要人物じゃないキャラクターが持つ距離感なんですね。

ラダンの弟子とかぐらいになると、気が楽ですよ。モブで、あくまで弟子だから（笑）。これはしょうがない苦労といえбайしょうがない苦労ですよ。

——キャラクターの人数が、他のアニメと比べ格段に多かったと思います。そのため特別な苦労はありましたか？

私はそんなに気にしませんでした。私が人数に恐怖がなかったのは、エルドラシリーズをやっているからじゃないですかね。あのシリーズは、小学校のクラス単位でレギュラーなので、敵とか入れたら、あっという間に30人、40人。それがごく普通にありますしね。アニメーターさんや演出さんは嫌だったかも知れませんが、「こんなに人間いて、いい加減にしるコノヤロー」と思ったかも（笑）。そういう意味では、コンテで人数さばくのに慣れている池田（成）さんとやまぎき（かずお）さんに入ってもらって、本当に助かりました。

### ∞ノストラダムスの大予言と 『無限のリヴァイアス』∞

『リヴァイアス』という作品を語る時に、私たちスタッフや時代の持っていたバックボーンは知っていると面白いかもしれません。まず、私たちスタッフの背景です。これはちょっと他のスタッフに対して失礼かもしれないですけど、あえて話をさせてもらいます。あと、敬称は省略させて下さい。ここは、あくまで谷口的な見解として話をします。私はもちろん、実績のない初監督です。二軍どころか、三軍あがりのあて馬です。キャラクターデザインを担当した平井久司という人。当然キャリアも実力もありましたし、様々な仕事をして、引き出しも多い人です。ですが、当時まだサンライズ側に大きな功績を残していなかった時期なんですよ。平井では売れない、と判断されていてもおかしくなかった。脚本の黒田洋介という人は、確かに一部では名が通ってはいましたが、大手と言われる制作会社群では、実績はありませんでした。サンライズではまだ初めての仕事でしたしね。とすると、一発屋として見ていた人もいたはずなんです。そんなメンバーがいる『リヴァイアス』のスタジオは、組織的には、第2事業部の端っこに存在していました。第2事業部は、その名の通り1軍ではない。ということは、そこにいる他のメンバーだって、主流から外れた、ただの実験部隊です。簡単に首を切られるスタッフなんですよ。足掻かないことには前に進めないわけです。前というのが何を指すのかは人それぞれですが、

何かをしないことには、引退する道が待っているだけなんです。そういう意識が、濃淡の差はあれ、スタッフのほとんどにありました。そういった中で作られているのを知っておいていただけると、『リヴァイアス』という作品を、別の意味で理解しやすくなると思うんですよ。——そういった空気は作風に影響していますか？

間違いなく影響していますね。

——そういった意識は、時代性なども関係があるんでしょうか？

明確にあります。時代という意味なら、ノストラダムスの大予言<sup>※21</sup>は、無視できないものでしょうしね。

——時代性に関して、監督が感じていた影響を話していただけますか？

私も黒田さんも、東海地方出身なんです。年齢的にも近いですから、小さい頃からノストラダムスの大予言と、いつか来るであろう東海大地震といったものの呪いが、常にかかっていたと思うんですよ。学校では定期的に避難訓練があったり、ノストラダムスの大予言で大王がいつ来るのかだとか、五島勉さんの本を次から次へと見たりとか（笑）。そうした環境で育つと、いつの間にか身体に終末へのカウンターがセットされるわけです。第三次世界大戦で核戦争が起きるといのが、どこかで前提になってしまうんですよ。世の中どっかがリセットされてチャラになるだろう。だから『北斗の拳』だとか『マッドマックス』<sup>※22</sup>がとてよく理解できる。そうした終末が前提としたところの発想、それが『リヴァイアス』にはモロにでていと思います。——設定的にも、何年後かにあの世界はゲドワルトの海で崩壊するだろうということが決まっていたんですよ。

滅びの前提がまずあるんですよ。つまり「人は必ず死ぬ」というのと同じです。問題は「人は必ず死ぬ」という無常観のあるものが、人生の先に敷かれているから努力する必要がないのか？ 歩み出す必要がないのか？ いや、そんなわけはないだろう。そう思う先に、何かが存在する。そういうバックボーンがあって『リヴァイアス』というものは組まれていると思います。——それがやっぱり、作品の着地点へと繋がっていくんですね。

そうです。

——10年経ったからこそ言える……といったようなお話はありますか？

実は『リヴァイアス』にとって、幸せだったいざこざがありました。これは先ほど言ったスタッフ編成とも絡むのですが、第9スタジオで『リヴァイアス』の前にやっていた作品は、TV放送が終わった後、映画化する予定だったんですよ。だからTVシリーズのラストで明確な結論とか出さなくていいという制作や、製作側からの注文があったんです。それを基にしたところで、劇場版で完結する。もしくはその先へ展開していく。色々発展を考えていたんでしょうね。スタッフも、「よし、じゃあドイツへロケハンに行こう」とか、その劇場版のために集まって動き出そうとしていました。そしていざ、プロット組もう、

ロケハン行こうという時期に、作品とは別に、会社の論理が働いたんですね。経費削減という太鉈が振るわれ、予算が半分になって、結局、劇場版は立ち消えていったんです。これが『リヴァイアス』にとって、幸せに働いたんです。

——『リヴァイアス』とはどう関係してくるのでしょうか？

実はですね、『リヴァイアス』も中盤ぐらいの時に製作委員がやってきて、悪魔の誘惑を喰うんですよ。「話を途中で終わらせて、続きを劇場だったりとか、パート2とか、OVAとか、そういうことやらない？」って。メフィストフェレスのように。もしくはメフィラス星人のように（笑）。製作の発想としては、ある意味、正しいんですけどね。ただ、もし実際に途中で終わらせたとしても、あとの展開はなんら確約というか保障がないことを、直前の経験で私は知っていたわけです。だから即座に「ありえない」と断ったんです。

——そんな事があったんですね。

もう一つ、それを断った明確な理由があります。テレビを見て頂いているお客さんに対し、それは失礼だろうという思いです。私の中では、劇場に来てくれるかもしれない人より、テレビを見てくれている人のほうが、まず大事なんです。これには私自身の過去が関係しています。実は、私は上京してくるまで凄く貧乏だったんですよ。貧乏な子供には図書館。当時の図書館は文字の本しかないから、小説ばかり読んでいました。だいたいマンガを買う金なんかなし、映画なんてもっと高いし、レコードはジャケットを見るだけでお終いって生活です。だから、マンガもアニメも音楽も、ほとんど知らなかったんですよ。そういったものにわずかに触れるためにも、ラジオとテレビは絶対的存在でした。貧乏人だろうと金持ちだろうとタダという名で、平等に接してくれます。特にテレビが良かった。発色傾向の違いがあるにせよ、ブラウン管の大きさに違いがあるにせよね（笑）。凄く失礼な言い方なんですけど、今のお客さんでも貧乏な人は絶対にいると思っているんです。そういう人たちにタダで見られるテレビ娯楽を返してあげるのは、私の中では絶対の正義なんですよ。テレビで毎週応援してくれていた人に「続きは劇場でね」なんて「ばかやろー!」ですよ（笑）。それによって業界をぼされても、後悔はしません。だから、テレビで完結させます。そうすると次に、また悪魔の囁きがやってくるわけです。「テレビで続編をやらないか」と（笑）。それも「いや、それは無理です」と私は断りました。ここから先の続編と言うのは、結局、日々の日常の中で、一つ一つきちんきちんと積み上げていく何かになるだろうから、『サザエさん』のようになってしまうのかもしれない。だから多分、無理だと思いますよ。ここで大人のせめぎ合いがあるわけですが、結果的に制作・製作ともに私の意思を汲んでももらえました。この一件、私はものすごく感謝しているんです。制作会社だったりメーカーだったり、音楽会社とか声優事務所とか代理店とかテレビ局といった物に、フリーの新人監督が潰されるの

※21 フランス人の予言者・ノストラダムスの予言を紹介した本の題名。また、それによって広まった終末予言。

※22 『北斗の拳』は週刊少年ジャンプに掲載され人気を博したマンガ。『マッドマックス』はメル・ギブソン主演の映画。ともに荒涼とした最終戦争後の世界で生きる人々を描いた。



を覚悟しなければいけないということを経験させてもらったということ。そして、生き残るために全存在をかけて突っ張るということを学ばせてもらったこと。そして何よりも、相手が大人の対応として引いてもらえた事が、作品にとっても、私個人にとっても良かったと思うんです。

## ∞監督という仕事をもたらした変化、そして10年が経つ∞

——初監督作である『リヴァイアス』で経験したことは、その後の作品作りにどう影響しましたか？

活きた経験もありますし、正直言うと嫌な面もいっぱいありました。嫌な面ってというのは『リヴァイアス』、その後の『スクライド』と経てから、同業者の集まりに、私は顔を出しづらくなっちゃったんですよ。当時、私自身が表に出ないようにしていても、作品は目立ってましたよ。この業界は生き残ってなんぼですからね、ほんのわずかで成功しているように見ると、必然的にこう、妬みとか嫉みとかあるじゃないですか。結局そういったものに、さらされるようになるわけです。特に『リヴァイアス』は、内容の事もあってか、業界に敵を何人か作りました。それはとても悲しいことだし、辛いことでもあるわけですよ。やっぱり、皆で色々な作品を作るから楽しいわけじゃないですか。でもそういった場に行ったりなんかすると、不愉快になることが増えてきてしまって、発言した記憶がないことで怒られたりとかね。よく聞いたら、雑誌の記事なんですよ。それは私の発言じゃなくて、編集者の主観が入っているわけで……あと、私がいけないのかなあ、インタビュー内容とかを曲解されることが多くってですね。うーん、お客さんは自由で良いと思うんですが、同業者と落ちていて食事したり飲んだりしづらいというのはねえ、困りものです（笑）。でも、人生って、そんなものなのかもしれないし、これはこれで楽しむしかないんでしょうけど。

——これは、なかなか聞けないお話ですね。

この時のごちゃごちゃ感というか……これを多分理解できるのは、黒田さんとか平井さんとか……他の業種だと、保志さんじゃないかなあと思います。彼自身も、自分の望む姿と、周辺が期待する像のズレに、どう向き合うべきか、常に考えていましたからね。

——『リヴァイアス』という作品は谷口監督の仕事の中で、どんなポジションを占めていますか？

これは最初に言ったことと同じになりますね。基礎。それは揺るがないと思います。10年という歳月に関しては、私自身「よく生き残れたなあ」と思っています。また同時に各スタッフさん役者さんもそうなんですけど、今一線でやっている人ばかりじゃないですか。ああ、優秀なメンバーが集まっていたんだなあと思いますね。そこにまず感謝したいです。そして兎にも角にも、お客さん、ファンの方が今でも覚えてくれる事には、どれだけ感謝をしても足りないと思うんです。

——作品作りとして「あの頃だからこそ出来た」というようなものはありますか？

『リヴァイアス』は、そんなこといっぱいありますよ。これは5.1ch化<sup>(※23)</sup>した時に、何度も味わったんです。音声だけ入れ替えるわけですから、当時のフィルムにまた1話から最終話まで付き合うわけですよ。音楽のかけ直しに関しても、そこに明確な演出意図として一本縦軸を通さないといけませんから。それで、最初は鑑賞から入るんですが、1話の最初のロールが流れた時に、「ああやばいなあ」みたいなのがあって。センチメンタルなものというか、ノスタルジィのようなものを感じつつ（笑）。その次に「あれ？なんで俺こんな事やったんだろうな」とか「何でこれでOKにしたんだろう？」とか、過去に自分がやった事なのに、理解できない所とか、ボロボロ出てくるんですよ。そうして見ると、おそらく技術の使い方と言えいいのか、テクニカルな部分に関しては、当然今のほうが上なんです。ただ、そういったものを超越したところの、綺麗でないが故に出てくる“荒々しい何か”に関しては、敵わない部分があります。「今だったらここはもう少し綺麗にまとめられる」と思うシーンも、まとめてしまったら、そこにある雰囲気というか救いのなさは、技術に埋もれてしまっただけかもしれないんです。それは確かに、その時代でなかったら作れないものだったんだろう。と、同時に「そうそう、この時こんなにイライラしてたんだ」とか、苦笑したりもしますよ。

——なるほど。

その『リヴァイアス』という作品を作っていた当時の、私の立ち位置。5.1ch化をした時。そして今。みんな違う私なんですよね。そこから受けるもの、発信するものも、当然違ってきます。そういった部分は、再現できません。仮に再現しても、それは「再現したフリ」なんですよ。結局それは技術じゃないですか。情念ではないと思いますね。

——谷口監督の10年を伺ったんですが、例えば作品内で10年が経ったら……、彼らはどのように生きているでしょう？

相葉昂泊がそのまま進むとしたら……日々の、彼に与えられた仕事だったり役割りを一つ一つ、ごく普通に積み上げていくことを選んでいると思います。ただ、10年経ってどうなっているかはわからないですね（笑）。どうしてかと言うと10年経ったら、彼は彼で違うお姉ちゃんが好きになっているかもしれないし、もしかしたらできちゃった結婚しているかもしれないし。もしくは途中で自暴自棄になっているのかもしれないし。

——相葉兄弟の関係は、その後どうなると思いますか？

これは作っている時に言ってたんですけどね。この兄弟、20年ぐらいいたら仲良くなるかもしれない。双方結婚したり、子供が出来たり、そろそろ親の介護どうするとか話し合ったり。張り合う必要がなくなるというのかな。そうなった時には、案外うまくやっていそうです。大体そういうものじゃないですか、人間と人間の関係って（笑）。張り合っている時期はどうやったって張り合っちゃうし、その必要がなくなれば元に戻るものです。

——最後に10年目のファンへ、またDVD-



BOXで新たに見ることになるであろう人たちへ、何かメッセージをお願いします。

初めてお付き合い頂く方に対しては、まず、ありがとうございます、と言わせてください。この作品が、見て頂いた方の中に何か残ってくれたら、私にとっては一番の幸せです。10年前の作品ですから私もひっくり返って、各スタッフの拙いところもあるかもしれませんが、逆に言うと、それ自体も当時の気持ちだったり情念でやった「私たちの精一杯」です。それを受け止めていただけると嬉しいと思っています。で、そのうえで、5年後、10年後にまた観る機会があったら観て頂きたいと思っています（笑）。

——では当時からのファンへ。

10年間付き合っただけの方々へは、こんなに無責任な人間の言葉に付き合っただけで、本当にありがとうございます（笑）。感謝しています。10年経ったということは、やっぱり皆さんも社会的立場であったりとか、関係性などが当時と大きく変わっているのではないかと思います。友人関係ですとか、親御さんとの関係とか、もしくは社会的立ち位置が。そのうえで観直して頂くと、当時と違った視点で鑑賞できるのではないかと思います。そのうえであと5年後、10年後、時が経ったところで観ていただくと……多分最後はですね、コンラッドの心理がわかると思います（笑）。今でも皆さんの中で、バットのお父ちゃんの気持ちがわかる人が、何人か出て来ていると思いますから。さあ、ここまできたら、後はコンラッドの気持ちがわかるころまで（笑）。

——その後は、政治家の皆さんの気持ちまでがんばりますか（笑）。

そこまで行っちゃったら言うことないですけど、あ、ネーヤまで行く必要はないですよ。人間超えちゃってますから（一同笑）。

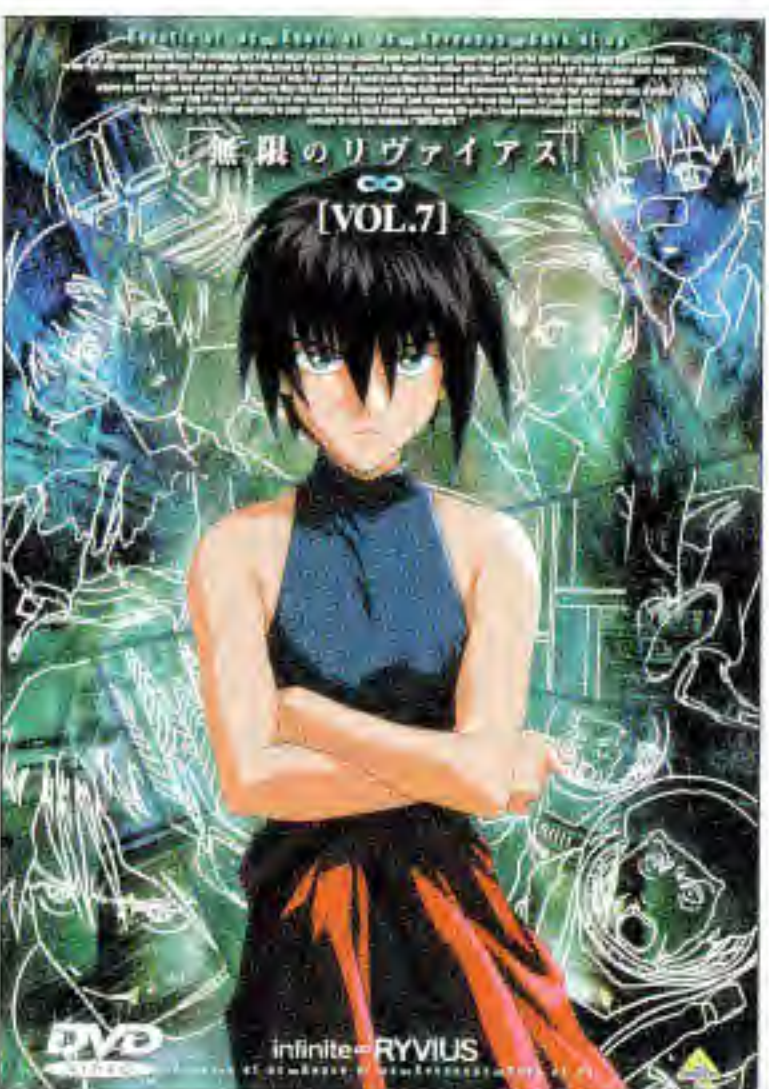
## WORDS

※23 [無限のリヴァイアス サウンドリニューアルBOX]

(取材：相原たかあき 撮影：大塚成一)



## TVシリーズ





ファンディスク



サウンドリニューアルボックス



Information



EMOTION the Bestシリーズとして『無限のリヴァイアス』のDVDボックスが発売中。さらに同スタッフによるバトルアクションアニメの傑作『スクライド』のDVDボックスも同時発売されている。

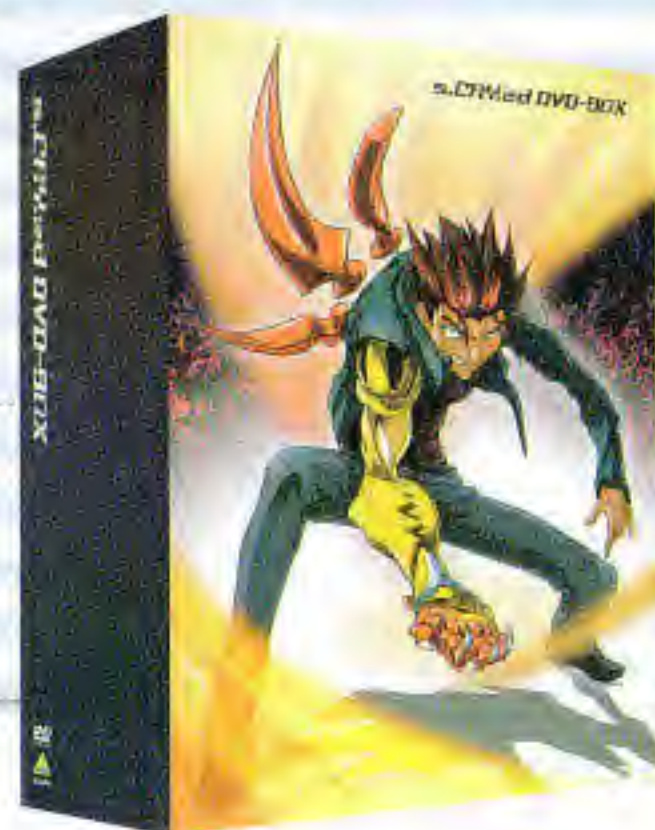
無限のリヴァイアス  
DVD-BOX

BCBA-3670 / T-49-34569-63670-6 / カラー / 636分 / ドルビーデジタル (ステレオ・5.1ch) / 片面2層×7枚 / スタンダード / 全26話収録 / 毎回映像特典: OP&ED セレクション



スクライド  
DVD-BOX

BCBA-3669 / T-49-34569-63669-0 / カラー / 673分 / ドルビーデジタル (5.1ch・一部ステレオ) / 片面2層×7枚 / スタンダード / 全26話収録 / 毎回映像特典: ノンテロップOP集 (全26話分)、Character's Edition OP集 (全10パターン)











1	4	5
2	3	6

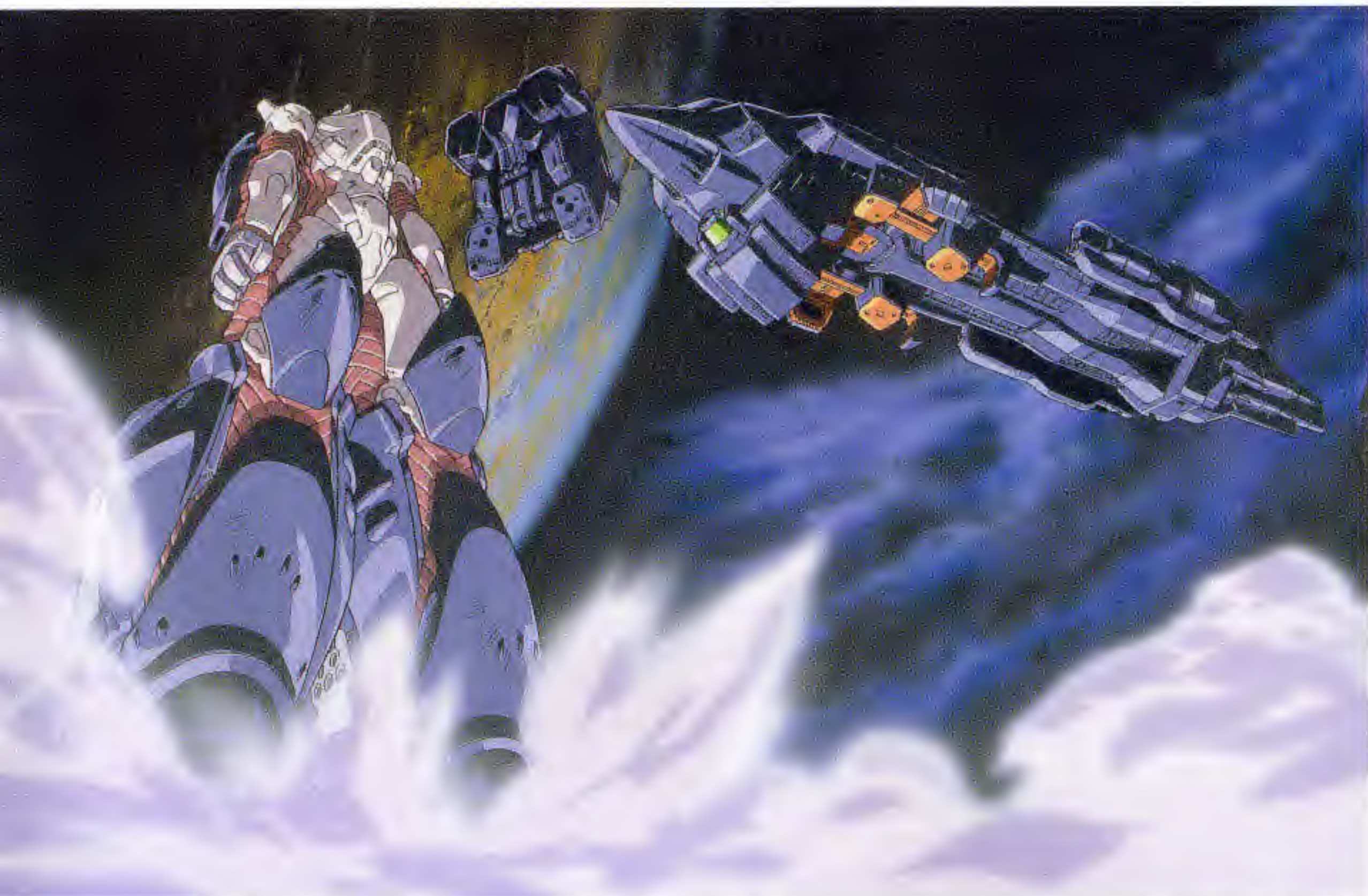
- 1 マーチャンパンプ用イラスト  
原画：平井久司
- 2 販促用イラスト  
原画：門 智明
- 3 販促用イラスト  
原画：門 智明
- 4 DVD販促ポスター用イラスト  
原画：平井久司
- 5 DVD販促ポスター用イラスト  
原画：平井久司
- 6 サウンドリニューアルボックス販  
促ポスター用イラスト  
原画：平井久司











1	3
2	4

- 1 初出：ニュータイプ2000年2月号（角川書店）  
原画：植田洋一
- 2 初出：ニュータイプ100%コレクション えがかれたあした（角川書店）  
原画：寺岡 巖
- 3 初出：アニメージュ2000年1月号（徳間書店）  
原画：植田洋一
- 4 初出：アニメージュ2000年3月号（徳間書店） 原画：平井久司





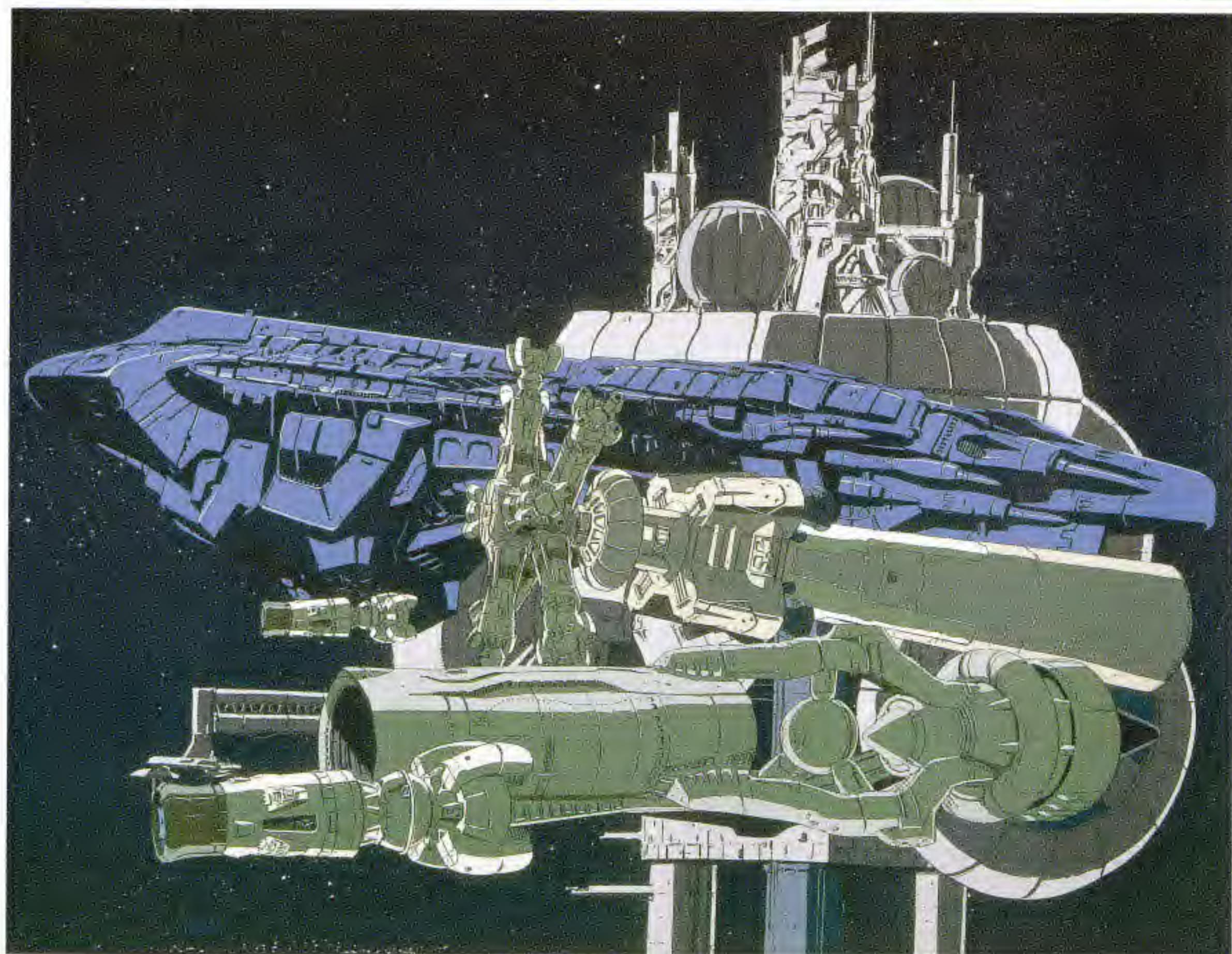




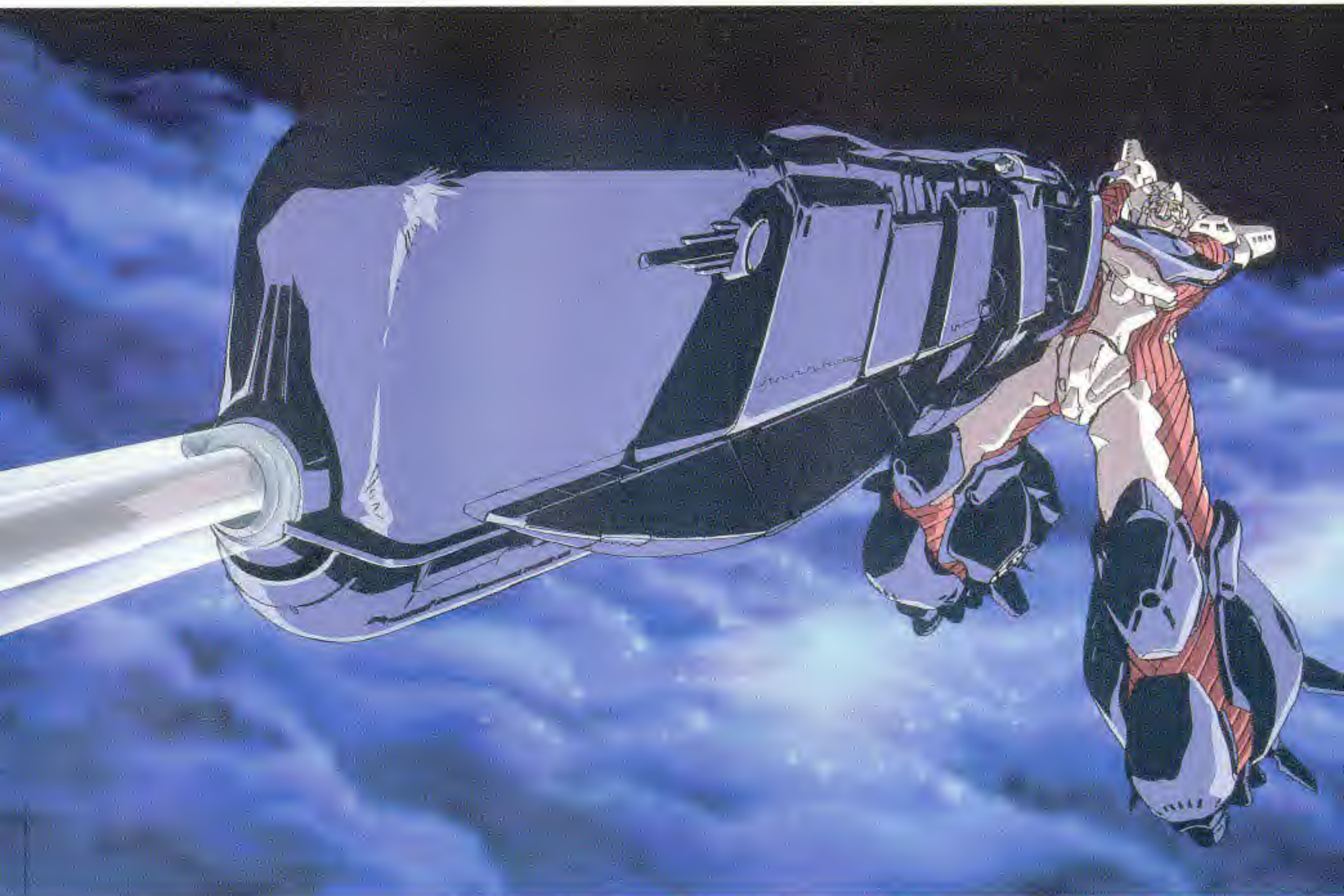
- 1 初出：ニュータイプ1999年10月号（角川書店）  
原画：平井久司
- 2 初出：アニメージュ1999年12月号（徳間書店）  
原画：平井久司
- 3 初出：ロマンアルバム「無限のリヴァイアス」（徳間書店）  
原画：寺岡 巖
- 4 初出：アニメージュ1999年12月号（徳間書店）  
原画：門 智明
- 5 初出：ニュータイプ1999年12月号（角川書店）  
原画：植田洋一
- 6 初出：ニュータイプ2000年2月号（角川書店）  
原画：植田洋一











1	3
2	4

- 1 初出：ニュータイプ2000年2月号  
(角川書店)  
原画：鈴木竜也
- 2 初出：ニュータイプ1999年11月号  
(角川書店)  
原画：山根公利
- 3 初出：ニュータイプ2000年2月号  
(角川書店)  
原画：鈴木竜也
- 4 初出：ニュータイプ2000年1月号  
(角川書店)  
原画：山根公利









1

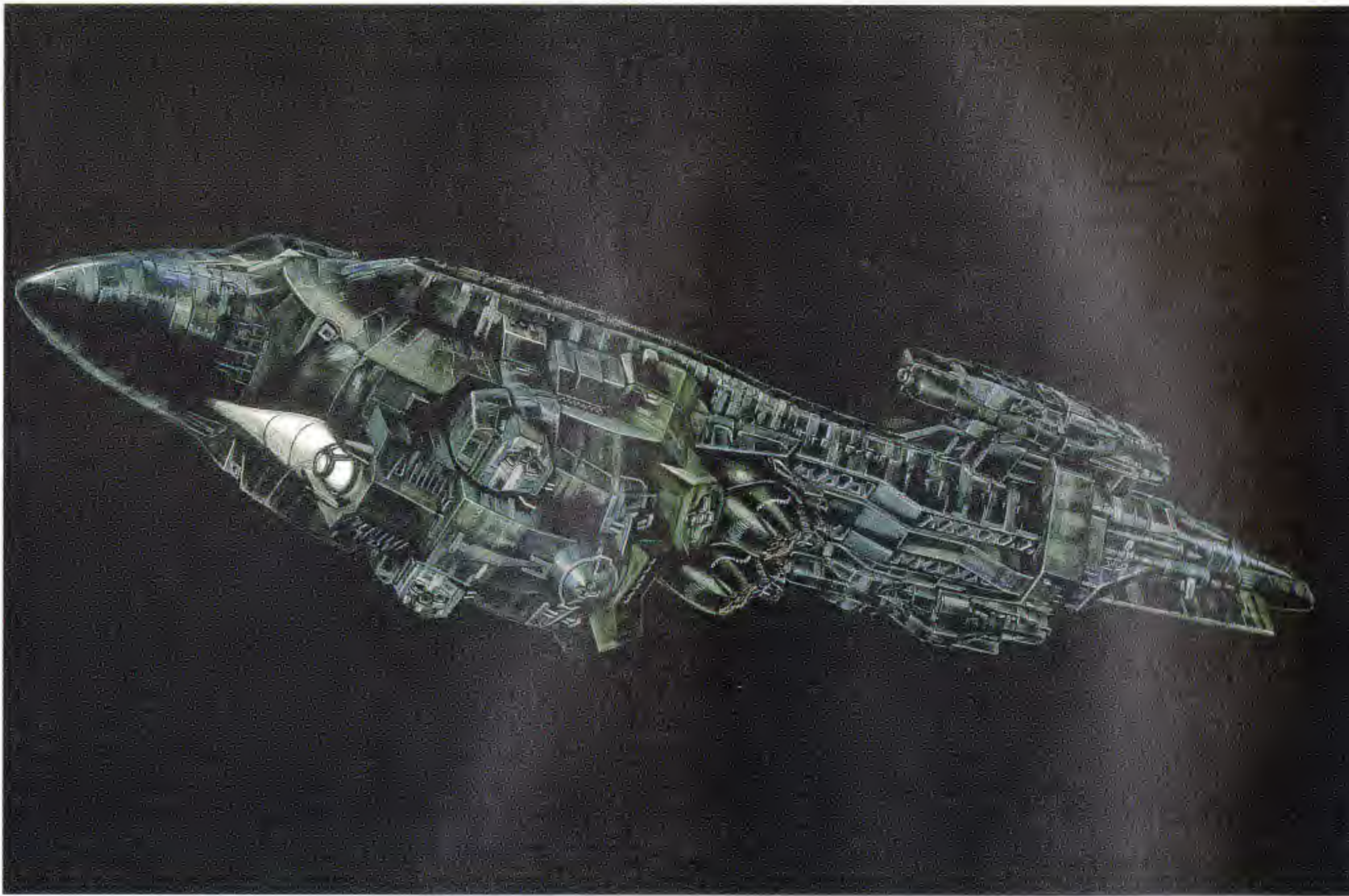
3

2

4

- 1 初出：AX1999年11月号（ソニーマガジズ）  
原画：門 智明
- 2 初出：AX2000年2月号（ソニーマガジズ）  
原画：門 智明
- 3 アニメディア2000年5月号（学研）  
原画：斎藤 久
- 4 初出：DVDブックレット（リヴァイアスマガジン）  
原画：門 智明









- 1 初出：プラモデルパッケージ（青島文化社）  
原画：山根公利
- 2 初出：カレンダー用イラスト  
原画：鈴木竜也
- 3 初出：ニュータイプ1999年12月号（角川書店）  
原画：植田洋一
- 4 ニュータイプ2000年2月号（角川書店）  
原画：平井久司、山根公利
- 5 初出：AX1999年9月号（ソニーマガジズ）  
原画：平井久司









1

3

2

4

- 1 初出：ニュータイプ2000年1月号（角川書店）  
原画：西田亜沙子
- 2 初出：アニメディア1999年11月号（学研）  
原画：斎藤 久
- 3 初出：DVDブックレット（リヴァイアスマガジン）  
原画：門 智明
- 4 初出：AX1999年11月号（ソニーマガジンズ）  
原画：平井久司











1	3	4
2		5

- 1 初出：ロマンアルバム「無限のリヴァイアス」(徳間書店)  
原画：門智昭
- 2 初出：アニメージュ2000年3月号(徳間書店)  
原画：植田洋一
- 345 初出：AX2000年3月号(ソニーマガジズ)  
原画：平井久司、斎藤久







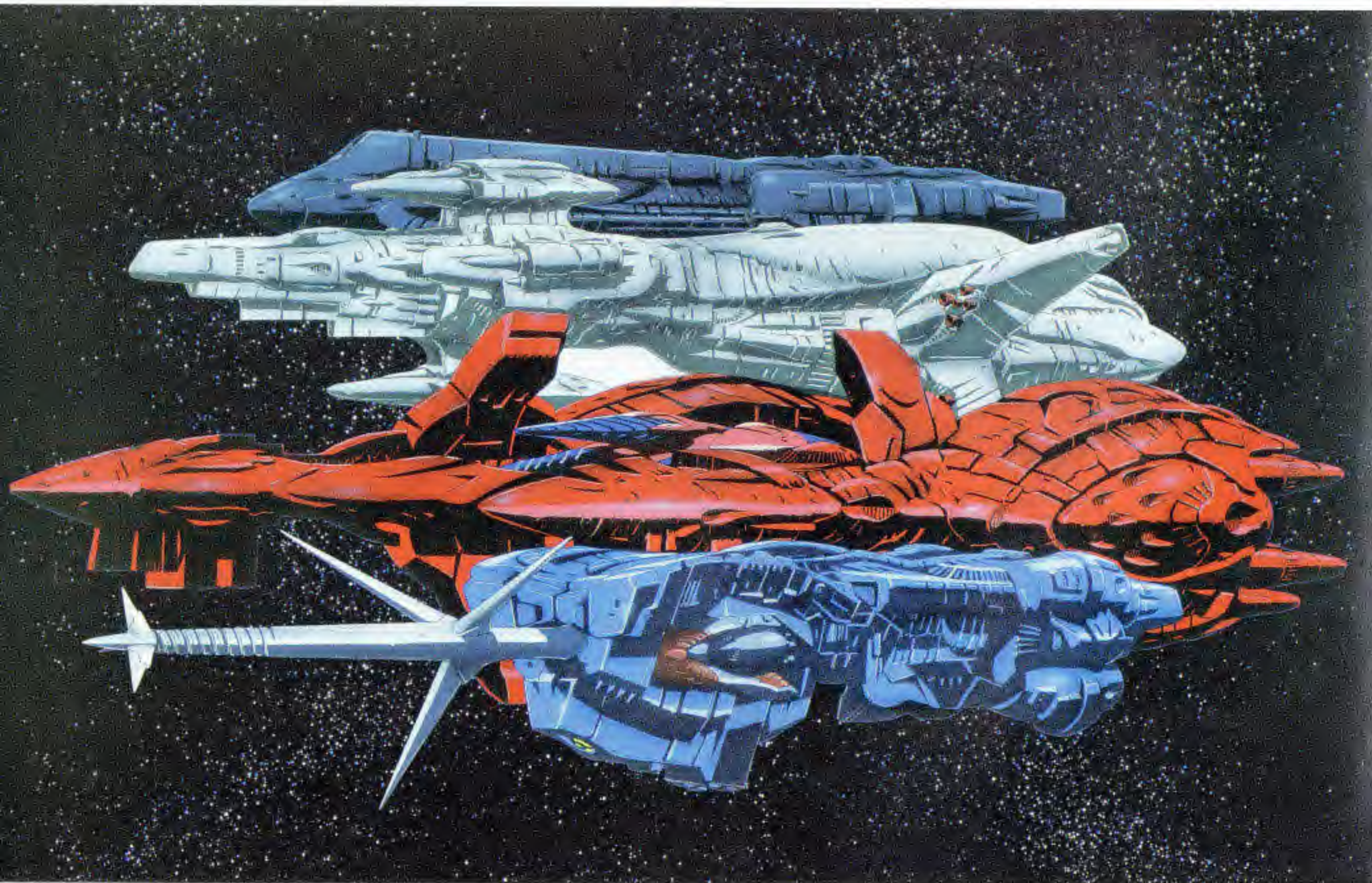


1	2	4
3	5	6

- 12 初出：AX2000年3月号（ソニーマガジズ）  
原画：平井久司、斎藤久
- 3 アニメージュ2000年4月号（徳間書店）  
原画：寺岡 巖
- 456 初出：ロマンアルバム「無限のリヴァイアス」（徳間書店）  
原画：平井久司











- 1 ニュータイプ100%コレクション「無限のリ  
ヴァイアス えがかれたあした」(角川書店)  
原画：寺岡 巖
- 2 ニュータイプ100%コレクション「無限のリ  
ヴァイアス えがかれたあした」(角川書店)  
原画：山根公利
- 3 「dis/夢を過ぎても」(ビクターエンタテインメ  
ント) ジャケット  
原画：平井久司
- 4 キャラクターソングコレクション「あしたから」  
(ビクターエンタテインメント) ジャケット  
原画：平井久司

1

3

2

4









1	3		
2	4	4	4
	4	4	4

- 1 オリジナルサウンドトラック  
(ビクターエンタテインメント)  
ジャケット  
原画：平井久司
- 2 オリジナルサウンドトラック②  
(ビクターエンタテインメント)  
ジャケット  
原画：平井久司
- 34 「dis-ENGLISH」(ビクターエン  
タテインメント)  
ジャケット、初回特典カード  
原画：平井久司









# 平井 久司

HISASHI HIRAI





# 山根 公利

KIMITOSHI YAMANE





久 藤 斎

HISASHI SAITOU



無限の

リヴァイアス10周年

自分の作監の仕事で  
今だに思い出に残る作品です  
作監として技術的にも拙い部分がいっぱい  
あるのですが、それ故一所懸命だったと思います

2009.12/1  
HISASHI



# 植田 洋一

YOUICHI UEDA



アイアスから10年

リムアイアスから何年たっけ

カンケーネーヤ

カンケーネーヤ

何となく

このキャラしか  
記憶にたかた...

もうすぐ2010年

木星は太陽に

かなり近くにありません。

Y. UEDA  
2009.11



# 西田亜沙子

ASAKO NISHIDA

やけたいことに優先順位もつけて努力はしても  
いいから覚悟も 決めろ。

サンライズ  
9年での  
染めた日々  
は宝物!!

リリィアスの  
キャラクターは  
ちゃんと強くて  
自立した  
大人になって  
くれるから...



10年たった  
今でも大活躍に  
している  
カリンの  
セリフです。

西田

亜沙子



それだけたいていのことはできるわ。



## STAFF COMMENT

### ——作品を振り返っての印象

谷口×黒田コンビが時代に残したキズ。

### ——当時のことで思い出すこと

ゴローさん（谷口）初監督で、色々と様子を見つつのスタンスで関わっていたのだけど、見事なカントクっぷりに、この作品は良い出来になるなと確信を得る事ができました。

個人的にはハードな内容の作品を掛け持ちしていた状況だったので、かな〜りシンドかったです（笑）。

### ——ファンへのメッセージ

当時、学生だった方でもう成人になった方もいると思います。大人の目線でこの作品を今一度振り返って観て欲しいと思います。

今、リアルタイムで10代の方はキャラクターの誰かに寄り添って、あの閉鎖状況を味わって下さい（笑）。

大橋誉志光

企画当事の仮タイトルは「黒のリヴァイアス」でした。代理店には「ぼくらの宇宙日誌—リヴァイアス号の冒険—」に差し換えて、当然対外的には六時台に相応しいパット・キャンベルが主人公のような表紙で"宇宙潜水艦物"としてプレゼンテーションされ、本タイトルは「無限のリヴァイアス」に落ち着きましたが、監督の頭の中は確固たる信念のもとで“黒のリヴァイアス”の航路が出来上がっていました。

美少女萌えアニメの氾濫している中、“暴力、レイプ、SEX、ニューハーフとの恋愛、少女監禁、宗教殺人、近親相姦”とタブーとされる表現を正面から青春群像劇に仕立てた黒田、谷口はほんとうに偉い!!!

また、「5.1ch版」の宇宙空間でのメカシーンは、SE抜きで観ても冷たい宇宙空間に重量感のある作画で10年経った今でも見劣りしません。流石2D作画！メカ作画のみなさん！これからも頑張ってください！

サンライズ プロデューサー  
古澤文邦



——作品を振り返っての印象

ちょっとざらついた優しくない作品。

観る人の物語と向き合う姿勢に覚悟を求める作品。

「無限のリヴァイアス」は自分にとって特別な意味を持った番組です。なぜならその後、今までの10年間守っている「自分が番組に相對するスタンス」がこの番組で決まったと思うからです。

——当時のことで思い出すこと

インターネット文化の端緒の番組で手紙とは違うリアルタイムの視聴者の反応に初めて触れた番組です。あの時の掲示板の熱に浮かされたような空気というか青さというか強烈なエネルギーが印象に残っています。いまだに放送していたときの視聴者の反応に対する手応えははっきり覚えています。

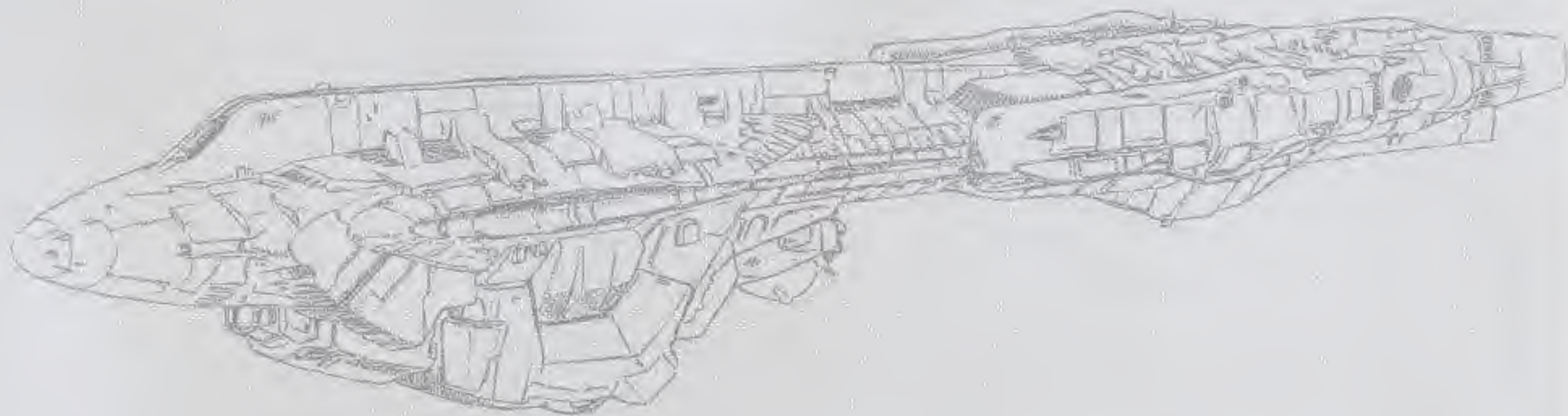
——ファンへのメッセージ

それまで見たことのないタイプの番組でしたよね。確かにあの時代を捉えた作品であったことは間違いありません。リアルタイムで見ていた人たちには強烈な印象を残したと思います。

自分にとってはあの時の視聴者のみなさんの生の声がいまだに番組を作る上でひとつのものさしになっています。これからも「無限のリヴァイアス」のようなその時代時代を切り取った精神を持った番組を作っていきたいと思っています。その作り手はたぶんみなさんの仲間。リアルタイムでリヴァイアスを見ていた人たちともう仕事をしています。

テレビ東京 アニメ局 アニメ制作部  
プロデューサー

東 不可止





# 保志 総一郎

SOUICHIROU HOSHI

## ——作品を振り返っての印象

とても大切な作品です。僕の青春でした。  
今に至るまでの、たくさんの絆が出来た場所でもありました。

## ——当時のことで思い出すこと

キャラクターたちにシンクロして、本当に辛くなったり不安になったりしてました。  
スタジオの中が、リヴァイアスの艦内のように感じられました。  
でも、そういう状況の中で、みんなと一緒に力を合わせて頑張る感覚は  
とても、楽しかったです。

## ——ファンへのメッセージ

何年経っても色褪せることのない、凄い作品だと思っています。  
皆さんの中でも、ずっと大切に可愛がってもらえると嬉しいです。  
個人的には、サウンドリニューアル版（5.1ch）が、まるで新作のように  
素晴らしい出来になっているので、こちらもオススメですヨ。



## 無限のリヴァイアス

相葉祐希

## このフツ兄貴が!!





# 関智一

TOMOKAZU SEKI

——作品を振り返っての印象

とても深いテーマの本格SF的印象です。

——当時のことで思い出すこと

最終回のアフレコに気合い十分でのぞんだ、あの日の俺。

——ファンへのメッセージ

僕もとても大好きな作品です。

時折、DVDで観返したりもしています。

皆さんの心のリヴァイアスも永久に不滅です。



尾瀬  
イクミ



リヴァイアス  
おげー好きっ、いばにー





# 桑島法子

HOUKO KUWASHIMA

## ——作品を振り返っての印象

現代版『十五少年漂流記』は、閉塞感、焦燥、絶望と希望……。若者たちの様々な想いが入り交じった作品でした。人間ドラマが心に痛かったです。

## ——当時のことで思い出すこと

皆さん……若かったなあ……とか（笑）。昔のAPUスタジオ（録音スタジオ）のこととか。当時、勢いのある若手声優の皆さんがたくさん出演されていたので、現場も活気があって楽しかったです。

## ——ファンへのメッセージ

『無限のリヴァイアス』は何年経っても忘れられない大好きな作品です。この作品に関わってよかった！  
今もファンでいて下さる皆さん、ありがとうございます。  
あおいchanも喜んでいるはず♡



無限のリヴァイアス



あおい……



# 丹下 桜

SAKURA TANGE

## ——作品を振り返っての印象

宇宙版・十五少年漂流記のような世界観で、大人びているけど幼くて、クールで熱くて、壊れやすく繊細で……という十代の心そのものが描かれているという印象でした。

## ——当時のことで思い出すこと

こずえは、中盤までは恋に夢中なあっけらかんとした女の子として描かれていたのですが、後半では、演じさせていただいたキャラクターの中でも、一番辛い展開が身の上起きて……。悲痛な叫びをあげるシーンは胸が痛かったです。でも、物語の重要なシーンだとお聞きしていたので、心して演じました。

## ——ファンへのメッセージ

リヴァイアス放送から10周年ということで、当時の放送をご覧下さっていた方にとってはメモリアル的な一冊になっているのではないのでしょうか。懐かしい思い出を振り返りながらお読み下さいね。



## 無限のリヴァイアス

10th  
おめでとう  
ございます!

和泉こずえ♡

angel.





# 愛河里花子

RIKAKO AIKAWA

## ——作品を振り返っての印象

「10年かぁ……あの個性的な彼らは、どんな大人になったのかな～」と、  
一人一人の顔を思い浮かべて、はっとしました。  
物忘れの激しい私の心の中にこんなに強く残っているとは!!  
スタジオのにおいやテーマソングと共にブワッとリヴァイアスのドキドキがよみがえってきました。  
緊迫感・生々しさ・予想外の展開・ドキッとさせられる名言の数々……大好きな作品です。

## ——当時のことで思い出すこと

私はファイナの他、やんちゃなニックスやファイナのフェレットなどを演じています。  
他の出演者も兼ね役の受け持ちが多く、自分が演じる時も他の人が演じるのを観ている時も楽しかったです。  
「そーきたか～。自分だったらこうするな～」なんてギラギラと役作りのシミュレーションなんかしたりして!  
閉じ込められたスタジオブースの中で、前へ進むためにみんなでアレコレもがくところは  
登場人物たちとリンクしていましたね～!!

## ——ファンへのメッセージ

毎週、次回の台本を貰うのがほんとに楽しみだった高いドラマ性。  
私もリヴァイアスのファンです。これを機にもう一度ビデオ(!)観ます。  
共にはまりましょう。

無限のリヴァイアス

愛河里花子

ファイ・S・篠崎

このファイナと皮切りに  
「美少女キョウの愛河」と呼ばれる  
ふーになりました。(ハイ嘘です)





# 檜 山 修 之

NOBUYUKI HIYAMA

## ——作品を振り返っての印象

ハードな作品だったという印象を持っていますね。  
アニメらしからぬストーリー展開や演出を記憶しています。

## ——当時のことで思い出すこと

登場人物が多くいろいろな役を兼ねた事を覚えています。  
全話出演したんですが、本役のブルーで出たのは、  
10話前後じゃないですかね（笑）。

## ——ファンへのメッセージ

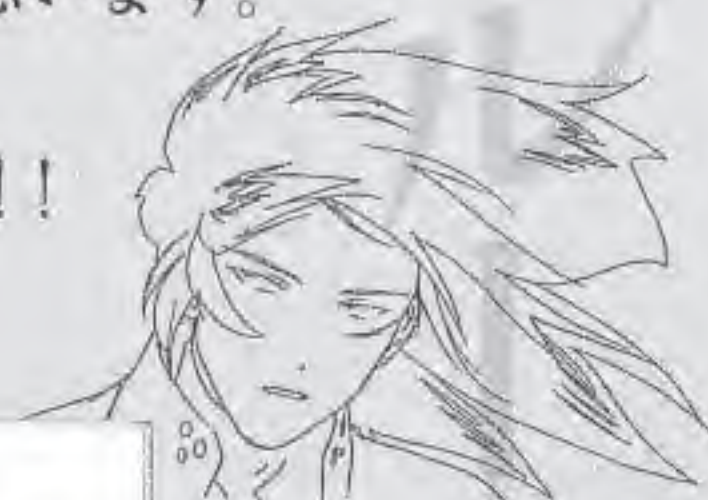
約10年前の作品ですが、古さはまったく感じないと思います。  
むしろ、今の時代にこそマッチするんじゃないかと。  
なので、まだ観た事が無い方は、これを機会にぜひ!!



# 無限のリヴァイアス

俺に命令するな!!

エアーズ・ブルー





# 氷上 恭子

KYOUKO HIKAMI

## ——作品を振り返っての印象

改めて、スケールの大きな作品だなあと感じます。

メインのキャラクターたちはもちろん、物語の前面に出てこない人物たちもすごく繊細に描かれていて、とても立体的な世界観を感じます。

## ——当時のことで思い出すこと

非日常的な設定にも関わらず、起こるエピソードがとてもリアルで毎回、ダイレクトに喜びや痛みを感じていました。

そのうえ、戦闘シーンの背景に使うセリフが難しいうえにスピードを求められたのでとても大変でした。

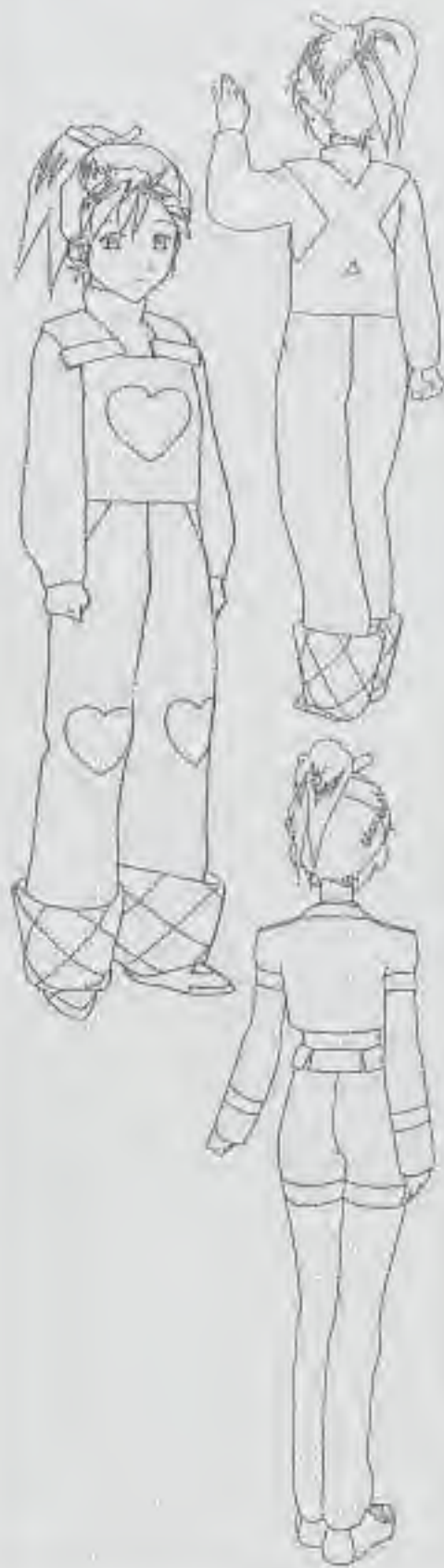
毎回、試練のようでした！

なので収録が終わると、いつも精神的にも肉体的にもすっかり抜け殻になってましたねー。

それが楽しかったです。

## ——ファンへのメッセージ

映像ではチェックしきれなかった細かい部分を含めて、もう一度、楽しんでいただけたら嬉しいです♡



※無限のリヴァイアス※

のり  
ま  
る

☆ ユイリィ・バツナ ☆



# 島田 敏

BIN SHIMADA

## ——作品を振り返っての印象

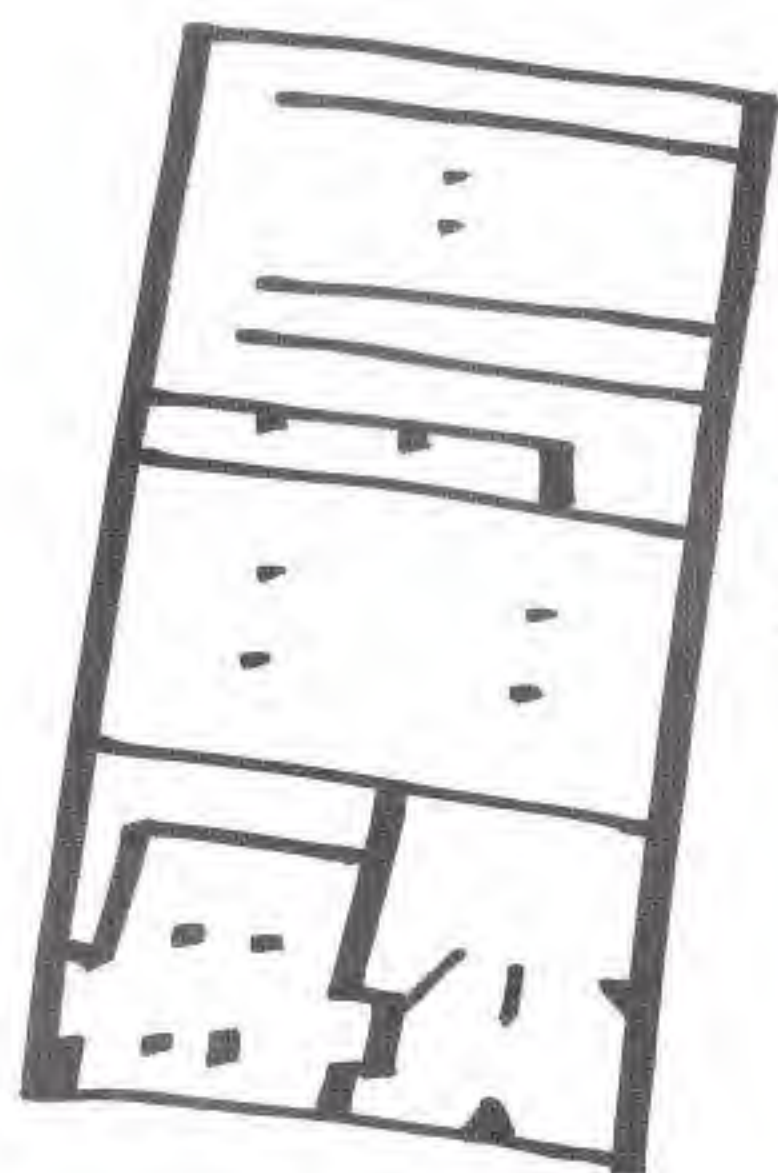
壮大なドラマの中で、登場人物たちが必死に生き・悩み・苦しみ・成長していく……深く、そして熱い作品だったと思います。

## ——当時のことで思い出すこと

アフレコ収録のおわりに、ギャ台詞として膨大な量の台詞が各自に振られました。オンエアーでは音量が薄く、聞こえるか聞こえないか位でしたが、ギャの台詞一言一言も疎かにしないスタッフの熱意に、感動すら覚えた事を思い出します。

## ——ファンへのメッセージ

10年の時を経ても少しも色褪せない、逆に（地球が悲鳴を上げている）今だからこそ、より多くの人に見て戴きたい作品だと思います。応援を宜しくお願いします！



ルクスン・北条

『無限のリヴァイアス』





# 千葉 一伸

ISSHIN CHIBA

——作品を振り返っての印象

大人のいない少年少女たちだけの社会。  
まだ成長途中の彼等の行動は興味深いものでした。  
もし自分自身がその状況下に置かれたら、  
果たしてどのような行動をとるのか……。  
とても考えさせられた作品でした。

——当時のことで思い出すこと

年末まで収録してたこと（笑）。

——ファンへのメッセージ

オンタイムで観ていただいた方は、年月を経て今の年齢や立場で  
もう一度観て欲しいですね。  
まだ……という方は、こういった作品は近年ないと思うので是非観て下さい。  
あなたがリヴァイアスに乗ったとしたら、どの様に行動しますか？

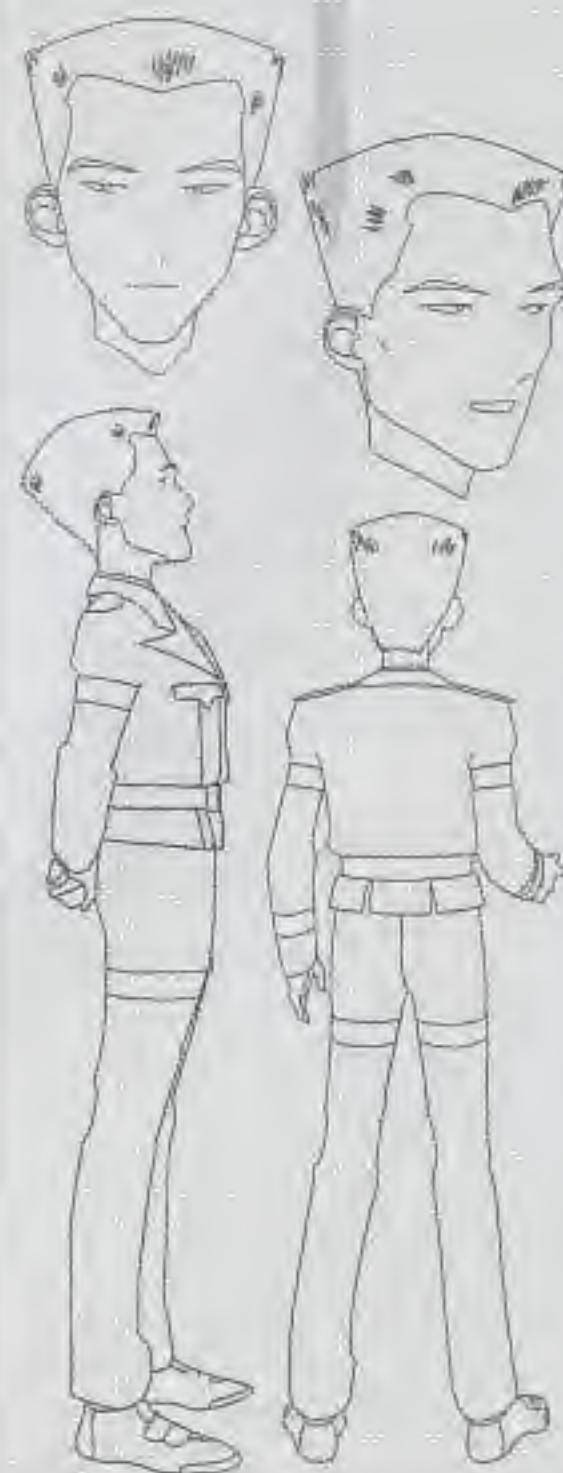


無限のリヴァイアス

シュタイン・ハイガー

素晴らしい…素晴らしいです

尾瀬イクミ…





# 豊口めぐみ

MEGUMI TOYOGUCHI

## 作品を振り返っての印象

難しい。でも、面白い。そして……「宿題」。

「ガヤ」といわれる、セリフの後ろでしゃべってるものも、しっかり台本になっていて、しかも難しい（笑）。全部のセリフを録り終えてから、その「宿題」を録っていたのですが、むしろそっちの方が大変だったり？

## 当時のことで思い出すこと

このアンケートに答えるにあたり、久々に見直してみました。時々出てくる自分が恥ずかしいです（笑）。

当時、アニメのお仕事を始めて2年目くらいでした。

キャラクターがたくさんいるために、基本的に皆さん2人以上のキャラクターの声を担当していたと思います。

私は、ちょっとクールな女の子ランという役と、控えめな女の子レイコという役を主に担当しておりました。

演じ分けも上手くできなくて、思い通りのことができなくて、緊張もするし、大変でした。

でも音響監督の浦上さんの演出で、だんだんお芝居が楽しくなっていったのがこの時期です。

共演者の方々のたくさんのキャラクターの演技を聞けて、とても勉強になりました。

## ファンへのメッセージ

もう10年も経ったのかと、ビックリしています。

久しぶりに見てみて、懐かしい気持ちにはなりましたが、古い感じは全くしませんでした。

こういう「心の葛藤のある」作品、好きなんだな、私は。

10年経ってから見てみると、また別の気持ちで見られる気がします。

これを機会に、ぜひもう一度、見直してみたいかがでしょうか？



無限のリヴァイアス  
infinite∞RYVIUS

ラン・  
ランモロト  
レイコも  
やってましたよー。





# 南 央 美

OMI MINAMI

——作品を振り返っての印象

たくさん人がいたな～（笑）と思います。

——当時のことで思い出すこと

ルクスンにわがままを言えて楽しかった事と、  
パットとカラボナが同時にしゃべる時に  
「一緒に!!」という指示が何度か出て、  
何とかできるものなのかしらん……？ と、  
やってみようと思いましたが、やっぱり無理でした（笑）。

——ファンへのメッセージ

リヴァイアスを愛して下さる皆様。  
ありがとうございます。  
これからも、記憶のどこかに、箱に入れて残しておいて下さい。





# 佐久間レイ

REI SAKUMA

## ——作品を振り返っての印象

宇宙空間という非現実の世界でしたが、  
若者たちはごくあたりまえの夢や不安を持ち、精一杯生きている……。  
SF学園ドラマのような感じでした。

## ——当時のことで思い出すこと

スタジオはとにかく楽しくて、本当に学校のような感じだね。  
若手が真剣勝負の演技をぶつけ合っている姿は、  
とてもキラキラしていて素敵でしたよ！

## ——ファンへのメッセージ

10年もの長い時間を経て、まだ沢山の人に大切にいただいている作品ですね。  
作品の中のキャラクターと同じように  
その頃の皆さんも、あの世界の中に生き続けているのでしょうね。  
宝物のような思い出の作品に出演できたこと  
とてもうれしく思っています。

「無限のリヴァイアス」

♡ ネーヤ ♡

レイ





# CONTENTS

OPENING VISUAL	2
ENDING VISUAL	3
ENDING TITLE BACK VISUAL	6
PROTOTYPE RYVIUS	9
ART WORKS	19
STAFF LIST	80
SPECIAL INTERVIEW	82
DVD JACKET GALLERY	100
ILLUSTRATION GALLERY	102
STAFF&CAST COMMENT	125



## 無限のリヴァイアス コンプリートアートワークス

2010年2月1日 初版発行

発行者 大貫尚雄  
発行所 株式会社新紀元社  
〒101-0054  
東京都千代田区神田錦町3-19 楠本第3ビル4F  
TEL : 03-3291-0961 FAX : 03-3291-0963  
郵便振替 00110-4-27618

制作 新紀元社編集部  
相原たかあき  
鈴木アキト

デザイン・DTP 株式会社明昌堂  
カバーデザイン 水口智彦  
撮影 太塚成一

印刷・製本 株式会社リーブルテック

取材協力 株式会社 アーツビジョン  
株式会社 青二プロダクション  
株式会社 アトミックモンキー  
株式会社 81プロデュース  
株式会社 大沢事務所  
株式会社 マウスプロモーション  
picnic  
(五十音順)

ISBN978-4-7753-0792-2  
定価はカバーに表示しております。  
Printed in Japan

©サンライズ



ENTERTAINMENT ARCHIVE SERIES ①

無限のリヴァイアス

コンプリートアートワークス

キャラクター、メカニックスの設定画を徹底網羅！ 版権イラストも多数掲載！！

白鳥哲・黒田洋介・谷口悟朗がリヴァイアスを熱く語る！

（構成 柳瀬 博） （シリーズ構成・脚本） （監督）

さらに豪華スタッフ・声優陣からのコメントも収録！

平井久司、山根公利、斎藤 久、植田洋一、西田亜沙子、大橋誉志光、古澤文邦、東不可止、  
保志総一朗、岡 智一、桑島法子、丹下 桜、愛河里花子、檜山修之、氷上恭子、  
島田 敏、千葉一伸、豊口めぐみ、南 央美、佐久間レイ

カバーイラストは平井久司の描きおろし！！

Infinite ∞ RYVIUS 10th Anniversary

1999 年放映当時大反響を呼んだ

SF サバイバルドラマの  
設定資料・イラスト・企画記事が満載！

ENTERTAINMENT ARCHIVE SERIES ②

無限のリヴァイアス

コンプリートアートワークス

「コードギアス」  
の原点はコレです

（構成 柳瀬 博・白鳥 哲）

新紀元社





infinite ∞ YVIUS  
COMPLETE ART WORKS